U SVAKOM broju i BESPLATAN primjerak knjige

HACKER

BROJ 101 • TRAVANJ 2004. • CIJENA 30.00 KN, 1000 SIT, 220 DIN, 270 DEN, 7.30 KM

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

ISSN 1330-7126 00101

SAMO U HACKERU

2 ČASOPISA ZA ISTU CIJENU

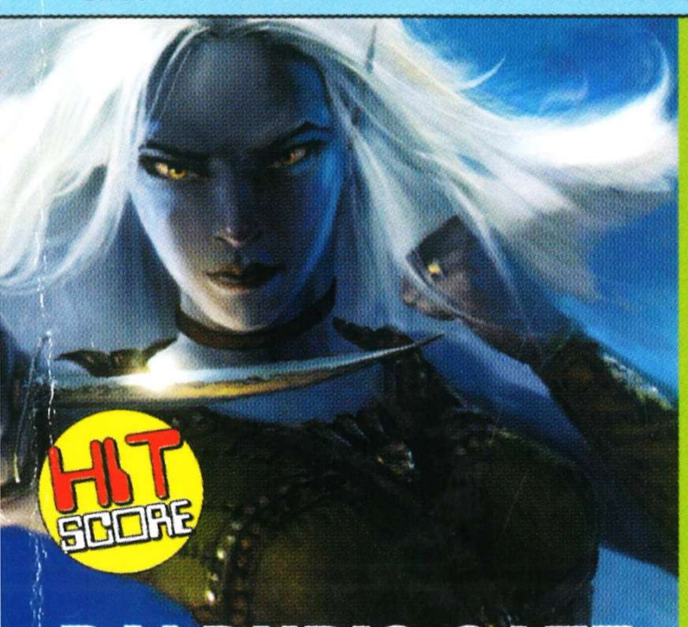
PlayStation 2 • GameCube
GameBoy Advance • Xbox
Nokia N-Gage • JAVA igre

32 STRANICE

XBOX - PS2 - GAMECUBE - G

SCORE

BROJ 4 TVOJ MINI ČASOPIS ZA MAKSI



HIT SCORE

BALDUR'S GATE DARK ALLIANCE 2

Novi nastavak fantazijske sage

Vrhunska PS2 zabava

MAXIMO vs. Army of Zin

PlayStation

James Bond 007: Everythin or Nothing
Castlevania: LOI

Xbox

Baldur's Gate: Dark Alliance 2
Splinter Cell 2

GameBoy AD

Looney Tunes: Back in Action

Java igre

French Empire 1805
Townsmen

IGRAJ I OSVOJI Gameboy Advance

Konzolu za pravu zabavu!

OSVOJI SUPER NAGRADE!

Game Boy AD
Nintendov superzabavni prijenosnik

HACKER I SCORE MAJICE
atraktivne i korisne

EKSKLUZIVNO

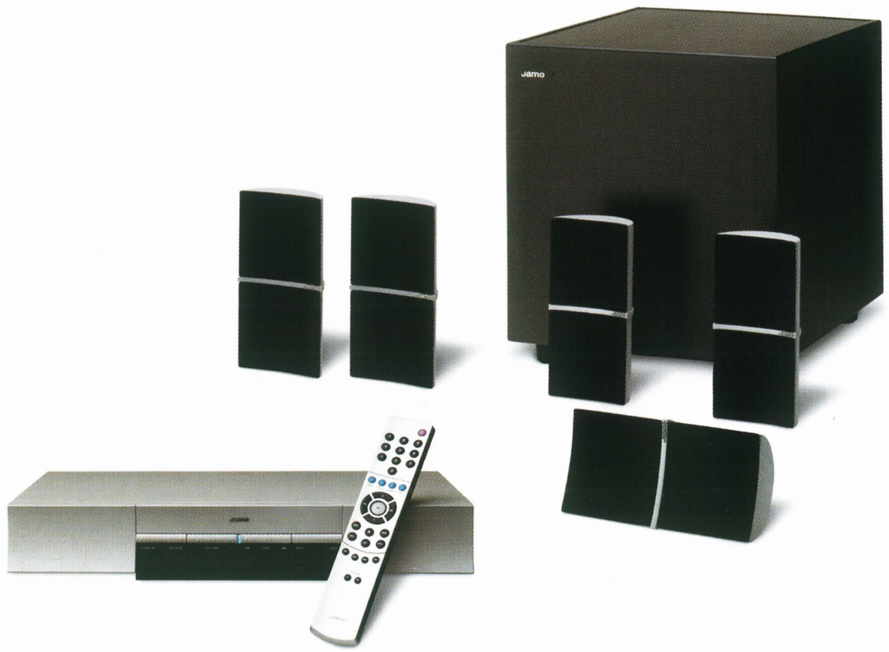
FAR CRY

Vizualni spektakl koji obara s nogu

IGRA BROJA SPLINTER CELL 2

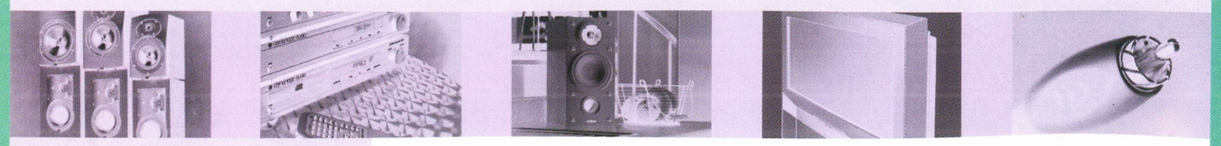
Razotkrivamo sve tajne najočekivanijeg akcijskog hita godine!

Jamo
Let's get personal



★★★★★ HI-FI CHOICE Editors Choice
★★★★★ HOME CINEMA
★★★★★ WHAT HI-FI
★★★★★ T3 Hrvatska
★★★★★ TOTAL FILM

athena · cambridge audio · ENERGY · MONSTER



info@audio-art.net

audio art

ZAGREB
Mesnička 9
T: 01 48 47 875
T: 01 48 47 874

SPLIT
R. Boškovića 7/84
T/F: 021 812 912

www.audio-art.net

design by D'amir Wanguard

xnet
digital city media

PROLJETNI POPUSTI U DCM-u

XNET - NOVA DIMENZIJA INTERNETA
KABELSKI INTERNET JE TU! - UPOZNAJTE GA, NAUČITE NOVE STVARI I VAŽNIJE OD SVEGA, ZABAVITE SE!

ZAVRŠNI XNET EVENT I FINALE GAMING TURNIRA!
20.03.2004. SPLIT
ŠC Gripe 11.00 - 17.00h

››› gaming turnir, star chat, seminari, DJ, koncert Minimum System Requirements i potpuna sloboda surfanja! ››› dodite i isprobajte!

OSJETITE I VI POTPUNU SLOBODU SURFANJA!

POSTANITE XNET KORISNIK PO 25% NIŽOJ CIJENI PRIKLJUČKA

NOVA DIMENZIJA INTERNETA – FLAT RATE INTERNET!

UVIJEK ON-LINE, PO FIKSNOJ MJESEČNOJ CIJENI, BRZINOM I DO 512 KB/S, BEZ OGRANIČENJA...

PO PRVI PUTA UŽIVAJTE U POTPUNOJ SLOBODI SURFANJA!

Od 01.03. -01.04.2004. DCM Vam u svojoj proljetnoj akciji poklanja popust od 25% na priključke za Xnet i DCM kabelsku televiziju, te druge pogodnosti!

WWW.DCM.HR
WWW.XNET.HR
DCM@DCM.HR

MINOLTA SAMSUNG acer
CENTAR MOBILNE TELEFONIJE
BOSSIZ
RAČUNALA I TEHNIKE
hama OLYMPUS SCHNEIDER
DENVER ELECTRONICS
JVC
FUJIFILM digital cameras
SIEMENS mobile
EPSON
HEWLETT PACKARD
SONY
EVTREK

www.bossiz.hr

VIP partner

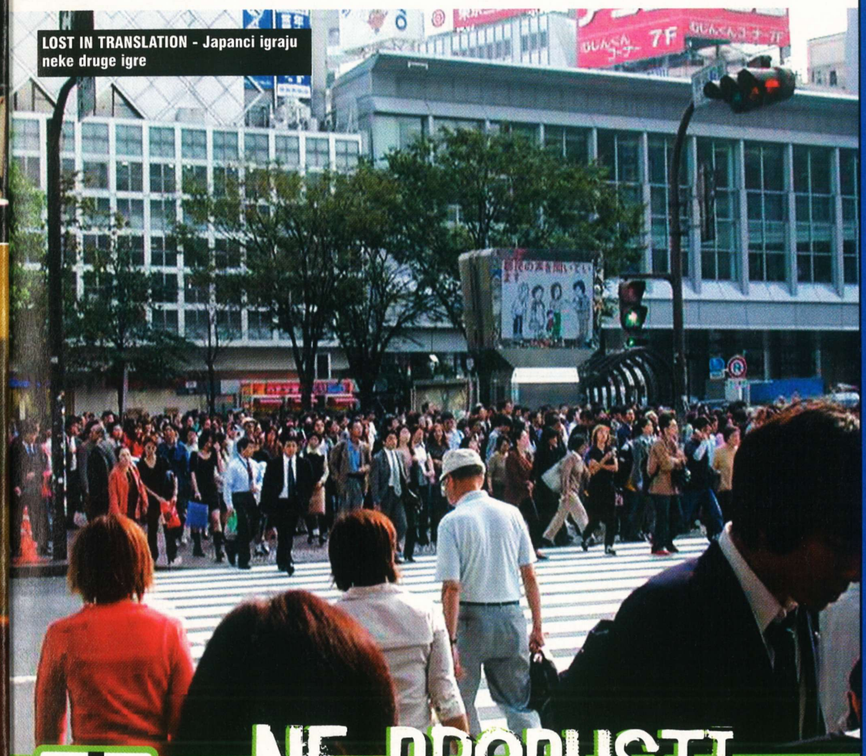
MALOPRODAJNA MJESTA: BOSSIZ centar, ROMA, Hrvatskog proljeća 36.; tel. 01/2992.819, 2991.406; BOSSIZ centar, Vlaška 7, tel. 01/4816.069; BOSSIZ centar, NAMA, Avenija Dubrava 33, tel. 01/2912.912; BOSSIZ centar , Velika Gorica, Kralja Petra Krešimira IV br. 10 (nasuprot autobusnom kolodvoru), tel. 01/623.1447; BOSSIZ centar , NAMA, Trešnjevački trg 1, tel. 01/3099.581; BOSSIZ centar, KING CROSS, Jankomir, tel. 01/3475.303, 01/3475.304: BOSSIZ centar , BRANIMIR CENTAR, Branimirova 29, tel. 01/4670.848

VELEPRODAJA: BOSSIZ d.o.o., Avenija Dubrava 33,tel. 01/2920.127, 01/2920.129, fax. 01/2920.128
e-mail: info@bossiz.hr

U IŠČEKIVANJU GODOTA

Ako bacite oko na količinu recenzija u najsvježijem primjerku Hackera koji upravo držite u rukama, naslov ovomjesečnog uvodnika bit će vam potpuno jasan. No, ne očajavajte, vaša vrijedna Hackerova ekipa nadljudskim vam je naporima, dakako u suradnji s domaćim distributerima, ipak uspjela osigurati dva velika ekskluzivna priloga. Tako vam među prvima donosimo iscrpnu recenziju novoga, akcijom nabijenog *Splinter Cella,* za što se posebno želimo zahvaliti Algoritmu, hrvatskome zastupniku Ubi Softa, koji nam je ustupio review kod na test u trenutku kad se igra upravo spremala na umnažanje i lansiranje na tržišta diljem svijeta. Beta test *Far Cry* pokazat će vam pak do kojih su to nevjerojatnih granica dogurali PC naslovi po pitanju vizualne realnosti – želite li svojeg metalnog kućnog ljubimca opteretiti do maksimalnih granica, tada je ova odlična pucačina pravi alat za to (obavezno pročitajte iznimno veliku recenziju u idućem broju, u kojoj će naš rezidentni FPS frik Krešimir Lauš igru secirati do najsitnijih detalja). Nadalje, svakako bismo vam posebnu pozornost željeli skrenuti na ovomjesečnu temu, u kojoj smo se pozabavili gejming kulturom u dalekom Japanu. Provjerite zašto je to zemlja s najvećim postotom igrača videoigara na svijetu, zašto ima jednu od najačih videoindustrija, zašto su japanski gejmeri najveći fanatici i zašto tamo vladaju konzole, dok PC služi tek kao alat za obavljanje posla. Nakon toga, selimo se na drugu stranu zemaljske kugle gdje se ovog trenutka razvija jedan od najskupljih gejming projekata u povijesti - riječ je, naravno, o *Hitmanu 3* čiji budžet, prema nekim procjenama, doseže čak četrdeset milijuna američkih dolara! Impozantno, zar ne? U Hackerovoj velikoj najavi broja provjerite u što su ulupani toliki novci i čeka li nas u skorijoj budućnosti doista jedan od najvećih igraćih hitova svih vremena.

Damir Đurović / damir.djurovic@janus.hr / ICQ #24084340



LOST IN TRANSLATION - Japanci igraju neke druge igre

NE PROPUSTI U OVOM BROJU

BETA TEST: Far Cry
str. 40 Igrali smo, igrali smo, igrali smo...

TEMA BROJA: U YZemlji izlazećeg sunca
str. 46 Japanci igraju neke druge igre

TEST RECENZIJA: Joan of Arc
str. 60 Ivana Orleanska u bojnim pohodima

HACKER ekipa

DAMIR ĐUROVIĆ
urednik

DAMIR RADEŠIĆ
novinar

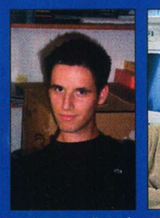
TIBOR HITRI
novinar

KRISTINA JEREN
novinar

KREŠIMIR JOZIĆ
novinar

BERISLAV JOZIĆ
novinar

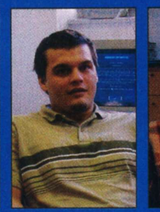
KREŠIMIR LAUŠ
novinar



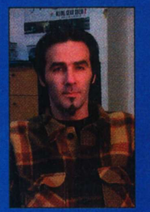
IVAN KOVAČEVIĆ
novinar

GORAN MARAVIĆ
hardver

MISLAV MATAIJA
novinar



PATRIK PENCINGER
hardver



MARIN PERIC
grafički urednik

STIPE PERKOVIĆ
DTP

IVAN POLOJAC
novinar

GORAN RAČIĆ
novinar

DAMIR RUKAVINA
novinar

RAJKO TRKULJA
novinar

ZORAN ŽMIRIĆ
novinar

impressum

HACKER

DOKAZ DA POSTOJE KORISNE OVISNOSTI

» Izlazi mjesečno

UREDNIK
Damir Đurović
[damir.djurovic@janus.hr]

TEHNIČKI DIREKTOR
Tomislav Mijić
[tomislav.mijic@janus.hr]

GRAFIČKI UREDNIK
Marin Perić
[marin.peric@janus.hr]

PRIJELOM I OBRADA
Stjepan Perković
[stjepan.perkovic@janus.hr]

LEKTURA
Ankica Đerek

DIREKTORICA IZDANJA
Senka Kušer-Mijić

ADRESA REDAKCIJE
Čakovečka 17, 10 000 Zagreb
Tel + 385 (0)1 363 66 81, 363 66 83
Fax +385 (0)1 363 66 78

E-MAIL
hacker@janus.hr

PRODAJA, MARKETING, PROMOCIJA
direktorica
Sanja Mlačak
prodaja, tel. 01/ 6162167
Ivan Valečić
marketing, tel. 01/ 6162215
Sanja Vernić
voditelj marketinga - Hacker,
tel. 01/ 6161949
Krešimir Mijić
promocija, tel. 01/ 6102215
Ivanka Filipović
Odranska bb, 10 000 Zagreb
TEL +385 (0)1 363 66 85
e-mail marketing@janus.hr

TISAK
Vijesnik d.d.
Slavonska avenija 4, 10 000 Zagreb

EPH PREDSJEDNIK UPRAVE
Ninoslav Pavić

DIREKTORI
Cristoph Rohner, dr. Stjepan Orešković

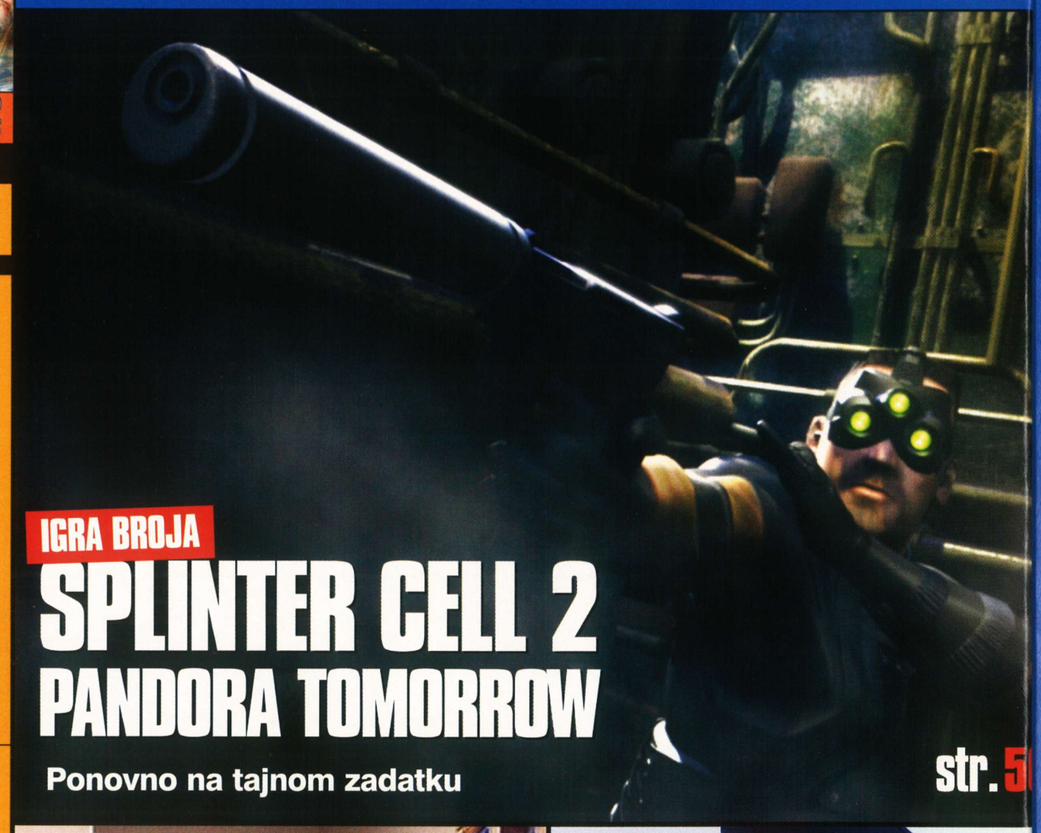
PRETPLATA
Kiosk d.o.o.
Odranska 1/1
10 000 Zagreb
Besplatni telefon (za pozive iz Hrvatske)
0800/606 303
Tuzemna / Inozemna pretplata
01/616 2631 • 01/6162632
Broj faxa
01/6162633
e-mail
pretplata@eph.hr

Rukopisi, slike, crteži, diskete i sav pristigli materijal se ne vraćaju. Zabranjeno je kopiranje ili prenošenje sadržaja Hackera bez suglasnosti izdavača

europa press HOLDING

sadržaj #101

Hacker broj 101 | issue 101 | **časopis za PC-igre** | pc gaming magazine | **travanj 2004.** | april 2004

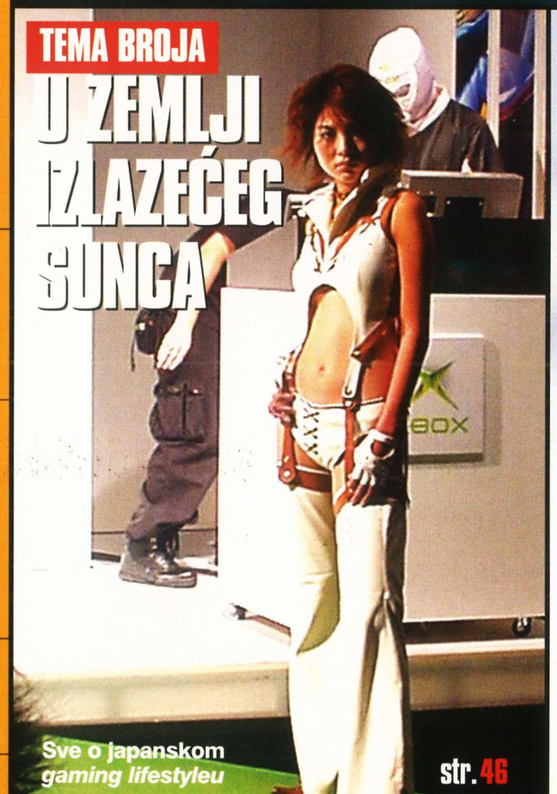


IGRA BROJA

SPLINTER CELL 2 PANDORA TOMORROW

Ponovno na tajnom zadatku

str. 5



TEMA BROJA

U ZEMLJI IZLAZEĆEG SUNCA

Sve o japanskom *gaming lifestyleu*

str. 46

HARDWARE TEMA

ZVUČNICI

Naš ponovni pogled na ponudu računalnih zvučnika u nas

PROČITAJ:

- **Koliko para, toliko muzike**
  Na što pripaziti tijekom kupnje
- **Testirali smo**
  Usporedni pregled 18 zvučničkih sustava

str. 84

RUBRIKE
8 PC Info
14 Tech Info
16 Aktualno - Hrvatska konačno na pragu broadbanda
19 Mikroskop
74 HackChat - Pisma čitatelja
76 HackChat - SOS
78 HackChat - Bez panike
80 MobiReport
96 Internet kalendar
98 Kolumna by Zoran Žmirić

PRVI POGLED
20 Freedom Force vs. Tird Reich
22 Aura: Myth of Ages
24 Blood Rayne 2
26 Lineage 2: The Chaotic Chronicle

NAJAVA BROJA
28 Hitman 3: Contracts

NAJAVA
32 Toca Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator
34 Unreal Tournament 2004
36 Specnaz: Project Wolf
38 Star Wars: Republic Commando

BETA TEST
40 Far Cry

ZAVRŠNICA
42 Lord of the Rings: The Battle for Middleearth
42 Sam and Max 2
42 Sims 2
43 Half Life 2

RECENZIJE
56 Splinter Cell 2: Pandora Tomorrow
60 Wars & Warriors: Joan of Arc
64 Conan: The Dark Axe
66 WW1: The Great War
68 Lock On
70 Crimsonland
70 Gold Miner Joe
71 Jack the Ripper
71 Stomic Tank
71 Grizzly Adventure

HARDWARE

HARDWARE MJESECA
83 Creative Labs Jukebox Zen Ultra

HARDWARE TEMA
84 Zvučnici - Računalni "bukostvarači"

HARDWARE MINITEST
90 Tvrdi diskovi

HARDWARE RECENZIJE
92 Pioneer A07
92 Plextor PX-116
92 Eveglide Ricochet podloška za miš
93 Audiotrak Maya 44USB
93 Audiotrak Optoplay
93 Creative Labs Sound Blaster MP3+
94 Kenwood KRF-V7070D i DVF-3070
94 Sony DSC-V1
94 Lexar 256 Memory Stick
95 VTrek DV-02
95 Jamo DVR-50 i Jamo A 305

IVANA, francuska teško oklopljena seljančica, naravno, vrlo naočitih proporcija, »

IZRAVAN PRIJENOS

PCinfo

THRONE AND PATRIOTS

Expansion za Rise Of Nations — str. 12

TECHinfo

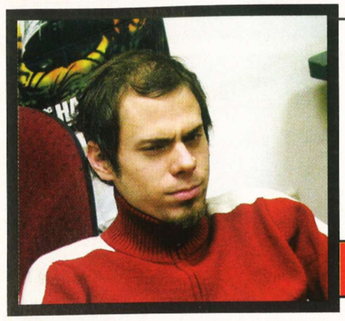
XNET

Širenje kablovskog Interneta u HR — str. 14

Aktualno

BROADBAND

Hrvatska konačno na pragu — str. 16



AVANTURE NA KOLCE

Ibaš kad je avanturistični žanr dobio na zamahu, jedan od njegovih najvećih podupiratelja, Lucas Arts, iznenada je odlučio obustaviti sve svoje takve projekte. Razlozi, navodna neprofitabilnost avantura. S druge strane, igre poput novoga *Broken Sworda* i *Syberie* pokazuju kako spomenuti naslovi itekako mogu biti uspješni i financijski i kod kritike. Nekim tvrtkama očigledno treba dobar udarac po džepu da bi shvatile kakvu zapravo čine grešku.

Izravno za vas prenosi: DAMIR ĐUROVIĆ

PARIAH

TAJNOVITI UNREAL KLON" KOJI MNOGO OBEĆAVA

Kao jedan od sukreatora originalnog *Unreala* i *Unreal Championshipa*, Digital Extremes već dvije godine u potpunoj tajnosti radi na novom naslovu zvanom *Pariah*. Imamo li na umu njihov dosadašnji rad, normalno je očekivati da će *Pariah* biti klasični FPS, a sudeći po slikama, tako će i biti. Rađen na temeljima starog Unreal koda uz neke dodatke najnovijih UT tehnologija, *Pariah* bi trebao biti grafički itekako impresivan, što se može vidjeti i na priloženim slikama. Inače, temeljit će se ponajprije na *single player* kampanji jer, kako kažu u matičnoj kući, tijekom vremena su skupili mnogo iskustva i jednostavno ga žele primijeniti u 2004. g. Jasno, očekujte i posve funkcionalan *multiplayer* mod, koji je već u svojoj *aplha* operativnoj fazi. Najavljuje se i potpuna podrška za vozila poput džipova i dr., što je s obzirom na konkurenciju (tu ponajprije mislimo na novi *UT2004*) doista nužno. A o razlozima zašto je Digital Extremes sa svojim *Pariahom* otišao u nezavisne vode (izdavač im je nepoznati Groove Games) najbolje govori jedan od autora kada kaže: "Nezavisne kompanije nisu pritisnute kvartalima nego žele izdati kvalitetne igre, bez obzira na rokove." A u *Pariahovu* kvalitetu doista ne sumnjamo.

BLITZKRIEG: BURNING HORIZON

OKUPIRAJTE ILI OBRANITE LENJINGRAD

Prvi službeni *expansion pack* ove izvrsne WW2 strategije zove se *Gorući horizont*, a u dvije velike kampanje s više od dvadeset misija opisuje borbu između Nijemaca i Rusa. Preciznije, povijesne i hipotetičke bitke na sjevernom dijelu Istočnog fronta oko gradova Rige, Pskova, Vilniusa i posebice Lenjingrada. Opsada Lenjingrada zapravo će biti glavni moment ovog proširenja, sve će biti detaljno prenešeno, čak i legendarna 'Cesta života' koja je spasila taj ponosni grad. Od ostalih poboljšanja već standardno najavljujemo nešto noviju grafiku i sitnije optimizacije igraće mehanike i sučelja.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

DIGITAL U USPONU

Digital Extremes, tj. tvorci *Unreala*, osim što rade na strahovito obećavajućoj spektakularnoj pucaćini *Periah*, pripremaju još dva nova akcijska naslova, od kojih se jedan nalazi u poodmakloj fazi razvoja, dok je drugi tek u predprodukciji.

LUCAS ARTS GAZI AVANTURE

Nakon što su besmisleno ugasili razvoj novoga nastavka *Full Throttlea*, Lucas Arts je odlučio svojom nacističkom čizmom nagaziti i gotovo dovršene nove avanture Sam&Maxa. Time nestaju i gotovo sve mogućnosti za skoro pojavljivanje nastavka *Monkey Islanda*, o kojem se toliko mnogo razglabalo u novije vrijeme.

HALF-LIFE 2 GLAVNI KRIVAC ZA KAŠNJENJE IGARA

Svi problemi oko krađe koda *Half-Lifea 2* te odgađanja izlaska igre za punih devet mjeseci prouzročili su i brojna kašnjenja cijelog niza zasad još nenajavljenih naslova koji koriste iznimno napredan grafički engine iz tog Valveova vizualnog spektakla.

DUES EX 3 POTVRĐEN

Upravo su stigle i službene informacije o trećem nastavku *Deus Exa*, web domena je registrirana, preprodukcija kreće na proljeće i svi držimo palčeve da ispadne bolji od drugog nastavka, koji je po mišljenju mnogih ipak mogao biti osjetno bolji i ispoliraniji.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

PCinfo

TOP3
NAJIŠČEKIVANIJIH NASLOVA

01. BATTLEFIELD VIETNAM

02. PARIAH

03. SYBERIA 2

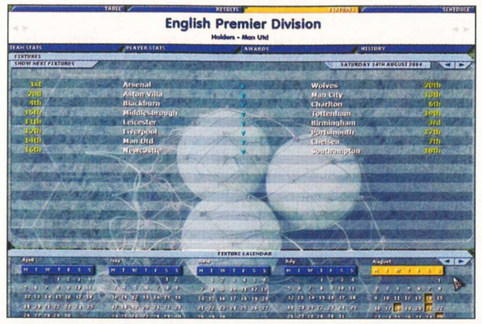
FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

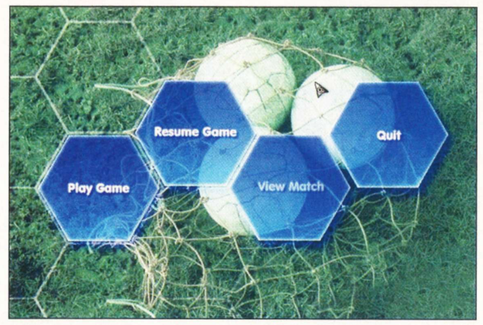
OČEKUJE NAS NAVALA RPG-ova

Infogrames, izdavački div koji trenutačno posjeduje kompletna prava na *Dungeons&Dragons* licenciju, najavio je kako će do ljeta razotkriti detalje o čak četiri nova *roleplaying* naslova na kojima se marljivo radi. Navodno se među njima nalazi i još jedan u nizu *Neverwinter Nights* projekata kao i jedno superveliko iznenađenje koje nitko ne bi očekivao. Jedva čekamo da vidimo o čemu je zapravo riječ.

FO INFO INFO INF
BLITZ
NFO INFO INFO IN

CHAMPIONSHIP MANAGER 5





NOGOMETNI KRALJ KROČI DALJE...

Što se još može ugurati u ovog titana? Još iscrpniji podatci, ažurniji klubovi, realniji igrači itd, itd. Da će se to u cijelosti i postići, jamči specijalno unajmljena agencija koja se bavi praćenjem svih nogometnih statistika koje onda nudi menadžerima i trenerima kako bi što uspješnije vodili svoje klubove. Znači, računajte na najopširniju bazu podataka u bilo kojem menadžeru dosad, što će pravim *CM*-fanaticima doći kao melem na napaćenu dušu. Također, očekujte i mnogo fluidniju igrivost, što se može zahvaliti znatno bržem učitavanju najrazličitijih ekrana i ekrančića. Jer, samo je jedna najvažnija sporedna stvar na svijetu!

VideoToP
CD-ROM * Computers * Multimedia

NAJBOGATIJA PONUDA GAMING DODATAKA
THRUSTMASTER

ALPHA BLACK ZERO

HRVATSKA GRAFIKA U STRANOJ PUCAČINI

Igra koja bi nas trebala poprilično zainteresirati! Naime, radi je kuća Khaeon, a temelji se na domaćem engineu Serious Sam! Ha, domaća pamet se konačno prodala i dodatno optimizirala, a krajnje rezultate možete vidjeti na našim slikama iz jedne tipične pucačine iz prvog/trećeg lica. Tj. taktičke, jer ćete zapovijedati i četirima suborcima te se kroz hrpu Marsovskih otvorenih i zatvorenih terena probijati do intrigama ispunjenog kraja. Inozemne reakcije na *Alphinu* mehaniku, ali posebno grafiku, već su impresivne, novinari se nikako ne mogu načuditi predivnim eksterijerima za koje je sposoban naš Sam! Ekipa, zakon ste!

WHITE

- **ROŠTILJANJE** - Proljeće, sunce i cvjetići mame na roštilj, pa ako imate vrt ili balkon, što se još čeka?
- **IGRE S VOZILIMA** - Sezona je džipova, lebdjelica, letjelica i svemirskih brodica
- **DEJEDOVI I BAKE** - Penzija je sjela, pa fino u reketarenje kako biste si konačno mogli kupiti novu grafičku!

BLACK

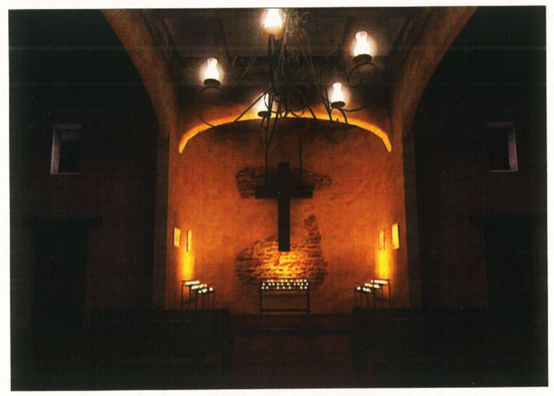
KAKO SU OVAJ MJESEC PROŠLI...

- **HALF-LIFE 2** - Već ga mrzimo, jer se majmunček po svojim kašnjenjima lagano pretvara u Daikatanu!
- **SNIJEG**- Ako padne još jedanput, dajemo kolektivni otkaz i prepuštamo se čarima alkoholizma!
- **KONZOLE**- Stižu prave PC-igre, pa plastiku u kut, a miš u ruke!

VAMPIRE THE MASQUERADE BLOODLINES

ODGOĐEN IZLAZAK MASKIRANIH VAMPIRA

Vampirska maškerada je odgođena, a što je najgore odgoda spada u kategoriju onih na neodgođeno vrijeme... Dugoočekivana horor RPG/pucačina tako je doživjela sličnu sudbinu kao *Half-Life 2*, što nas ne treba nimalo čuditi ako znamo da će obje pogoniti isti engine. Source kod tako još jedanput dokazuje svoj karakter meksičke sapunice, što je s obzirom na najavaljene kvalitete igre prava šteta. Pregršt uvjerljivih NPC-ova, ultrazanimljiva oružja poput lansera kolaca, maštovite lokacije, preluda grafika i, naravno, sama *Masquerade* franšiza tako će još neko vrijeme izbjegavati zaslone naših monitora...



INFO GAMA
IT CENTAR
Av. V. Holjevca bb, 10010 N. Zagreb
tel. 01/6651 777, fax: 01/6651 799

USB FLASH DRIVE DISK

128MB Sansun SN-82 + MP3 player, LCD.... 546 kn
128MB USB Flash drive disk.... 321 kn
256MB USB 2.0 Flash drive disk.... 605kn
512MB USB 2.0 Flash drive disk, TwinMOS.. 1.096kn

MULTIMEDIJA

Zvučne kartice CREATIVE
Audigy2/Audigy2 NX/Audigy2 ZS PlatinumPRO.. 680/ 945/ 1.891 kn
Zvučnici CREATIVE Inspire
Inspire 2.1 P380/T2900/I-Trigue L3500.... 359/529/ 1.049 kn
Inspire 5.1 P580/Inspire 7.1 T7700.... 567/1.021 kn
CD-R/RW uređaji
LITE ON48/24/48TEAC 52/24/52/PLEXTOR 52/24/52 274/406/529 kn
DVD+R/RW uređaji
RICOH MP5240A.... 661 kn !!!!!
DVD±R/RW uređaji
Nec ND-1300/ Pioneer DVR-106/Plextor PX-708 850/1.011/1.635 kn
LOGITECH miševi
MX310/ MX500/ MX700.... 264/359/ 586 kn

PC MODDING AKCIJA !!!

Case Fan ANTEC transparent with 3 LEDs (Red, Green, & Blue) 157 kn
2600rpm, 80mm
Cold Cathode YELLOW Light Kit
katodna lampa, 31cm 113 kn
HDD rounded kabel fluorescent
ATA66/100/133 (35,45,60,90 cm)
od 56 kn

X-BOX

XBOX konzola standard.... 1.749 kn
XBOX konzola modificirana.... 1.958kn
(Evox, emulatori, region free, DVD-R/CD-RW, X-BOX Media Player 2.2, Divx/MP3/SVCD/VCD play)
Controlller JoyTECH.... 150 kn
Controller LOGITECH, Feedback.... 217 kn
Controller MICROSOFT S.... 330 kn
DVD Movie Playback Kit.... 282 kn

WIRELESS-G LAN (54Mbit)

LINKSYS WMP54G, PCI card.... 529 kn
LINKSYS WPC54G, PCMCIA card.... 614 kn
LINKSYS WRT54G, AccessPoint + Router.... 898 kn

DIGITALNI FOTOAPARATI

FUJI
Finepix A310/S5000/S7000.... 1.919 / 3.290 / 6.240 kn
OLYMPUS
C-150/C-350/C-750/C-5060WZ.... 945/1.938/3.640/5.578 kn
NIKON
Coolpix SQ/4300/5700.... 2.637/ 3.356 / 7.838 kn
CANON
A70/ IXUS 400/ EOS 300D (w lens).... 2.647/ 3.678 / 8.556 kn
xD-Picture Card
128MB Fuji/128MB Olympus/ 256MB Olympus.... 472/520/926 kn

PDV je uračunat u cijene!

MACOM računala -
RASPRODAJA !!!
www.info-gama.hr
NAJPOVOLJNIJI WEB SHOP U HRVATSKOJ!

PCinfo

FAR CRY 2?

Iako nemožemo nikako dočekati da izađe Far Cry izdavačka kuća koja stoji iza njega već na sav glas priča kako se planiraju upustiti u razvoj nastavka. Okosnica dvojke trebao bi biti još nevjerojatniji grafički engine a samim time i savršeno realan virtualni svijet.

BLITZ

SYBERIA 2 POZLAĆENA

I tako, dok pomahnitali Lucas Arts gasi svoje avanture, Microids je upravo dovršio drugi nastavak svojeg fantastičnog avanturističnog naslova *Syberie*. U trenutku dok ovo čitate, igra je već krenula u prodaju i u idućem broju možete očekivati iznimno iscrpnu recenziju.

USKORO RAZOTKRIVANJE PIRATESA

Novi Sid Meirovi *Piratesi, remake* legende s kraja osamdesetih godina prošloga stoljeća, trebali bi ići mjesec biti službeno i nešto detaljnije predstavljeni javnosti. Ako je vjerovati Sidovim izjavama, po opasnim morima ćemo moći ploviti i pustošiti s bocom ruma u ruci već ove jeseni.

DOOM 3 - KAD BUDE, BIT ĆE

Ako ste jedan od mnogih koji još uvijek broje dane do izlaska nevjerojatnoga *Dooma 3*, možda je ipak vrijeme da to prestanete činiti. Naime, ekipa iz id Softwarea objavila je kako odustaju od bilo kakvoga službenog objaljivanja konkretnoga datuma izlaska igre te kako će se odsad pa nadalje držati klasične izjave "when it's done, it's done". Dečki, ipak se nadamo da će to biti ove godine!

RISE OF NATIONS: THRONE AND PATRIOTS

INOVATIVNI AMERIKANCI I PODUZETNI NIZOZEMCI

Originalni *Rise Of Nations* uspio je spojiti nevjerojatnu kompleksnost jedne *Civilizacije* s dinamičnom FPS borbom jednog *Command and Conquera*. Mnoštvo kampanja, nacija, svjetskih čuda, najrazličitijih trupa itd. bilo je dovoljno čak i za najzahtjevnije igrače. Sada se pak najavljuje službeni *expansion pack* koji će donijeti još malo od svega toga! Kao najveće novine definitivno izdvajamo nove civilizacije, i to Amerikance, Nizozemce, Lakota i Iroquio Indijance te Perzijance i Indijce. Svaka će strana i dalje imate neke specifičnosti po kojima će se razlikovati od drugih, pa će tako primjerice inovativni Ameri već u startu moći izgraditi svjetsko čudo, dok će pak Nizozemci biti više okrenuti ekonomiji nego borbi. Spomenimo i dodatno uglancanu grafike te neke sitne promjene *interfacea* jer je i originalni bio gotovo savršen. Ljubitelji *Risea*, radujte se!

SHELLSHOCK: NAM '67

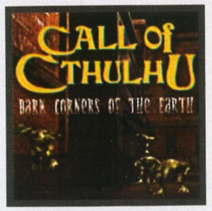
VIJETNAM IZ TREĆEGA LICA

Pokušavajući držati korak s velikim igračima, i male tvrtke nastoje pratiti trendove, a, kao što znamo, jedan od najnovijih su vijetnamske pucačine, koje bi nas uskoro mogle zapljusnuti. Isto pokušava i Guerilla Soft sa svojim *Shellshockom*, za koji čak kažu da neće pomaknuti neke *gaming* barijere, ali da bi svejedno trebao biti zanimljiv. Smještajući vas u treće lice tipičnog žutokljanca, igra će vas baciti na sam početak Vijetnamskog rata, a vaš glavni cilj tek je puko preživljavanje. Zaboravite heroje, medalje i odigravanje nivoa sami samcati, jer će vas *Shellshock* staviti u vod također uplašenih i zbunjenih mladaca. Štoviše, trebao bi vam pokazati i sve užase toga sraza poput otkinutih komada tijela, spaljene kože od napalma, scene masovnih streljanja i tako dalje. Čak se ni grafika koja će prikazati te ljepote ne čini loša, i to posebno imamo li na umu da se igra paralelno radi za PC, Xbox i PS2.

TKO JE TKO U 5 POTEZA

Andrew Brazier

STAROST: 34
PREBIVALIŠTE: SAD
ZANIMANJE: dizajner, programer



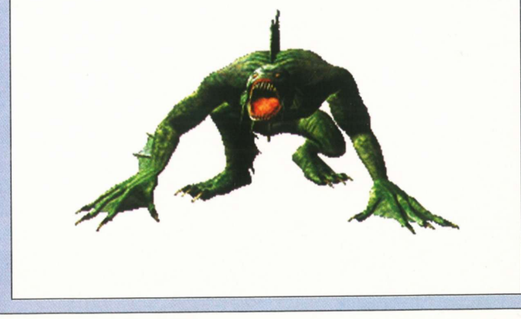
1. Tko je, što je?
Andrew mu je ime, Brazier prezime i trenutačno je jedan od članova male, ali iskrene HeadFirst productions developerske kuće, koja je sve svoje snage usmjerila na završavanje *Call of Cthulhua*. Andrija se uglavnom bavi implementacijom osvjetljenja te nekim specijalnim efektima, a tu i tamo mu daju da se okuša i u *level designu*.

2. Kad se zakvačio za igre?
U tehnologijama i igrama je već od zaboravljenih dana ZX-81, dakle prethodnika čak i samog Spectruma 48. Kako kaže, najviše ga je impresionirala njegova prva konzola Sega Megadrive, za koju je smatrao da je čudo ondašnje tehnologije. U HeadFirstu je od njegova osnutka, 1997., a prije toga je radio u Adventure softu, tvrtki koja je zapravo bila sastavljena od istih ljudi s kojima i danas radi. Inače, u igraću industriju dolazi izravno s fakulteta, na kojem je studirao multimediju, grafički dizajn te 3D modeliranje i animaciju.

3. Kako izgleda njegov radni dan?
Na posao dolazi između 8.15 i 9.30 sati, a prvih sat vremena namijenjeno je za odgovaranje na brojne mailove koji mu stižu kako od gaming časopisa i E-zineova, tako i od brojnih obožavatelja koji ne mogu dočekati *Call of Cthulhu*. Nakon toga se prima glavnih projekata te radi negdje do 18 sati. Osim kad ne radi i produženu smjenu, koja traje do 21 ili dulje, kako bi na vrijeme izdali proizvod i potukli konkurenciju.

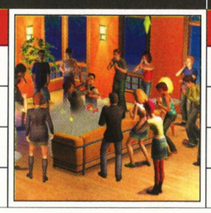
4. Koje su mu najbolje, a koje najgore strane posla?
Najbolje mu je kad svi skupa rade na nekom nivou i kad sve ispadne dobro, zato što ga onda prožimaju topli osjećaji zajedništva, uspješnog ostvarenja zajedničkih napora, ljubavi, bratstva i jedinstva, vjere u komunističke ideale i Che Guevaru... Najgore mu je pak kad ne stigne sve napraviti onako kako je zacrtao jer je valjda vražji perfekcionist. Također, nije mu milo ni kad mu se po ne znam koji put sruši 3D Studio MAX. Aaaaaarrrr...

5. Koji su mu životni snovi?
Napraviti igru koja će se biti broj jedna na svjetskoj ljestvici igara... Ili otputovati u Ameriku ili Australiju, za što ipak misli da neće imati dovoljno vremena. Svestran momak, nema što.



PREGLED
NAJIŠĆEKIVANIJIH NASLOVA U IDUĆIH 3 MJESECA

OŽUJAK	
01.	Sims 2
02.	Dead Men's Hand
03.	Black 9
04.	Battlefield Vietnam
05.	Joint Operations

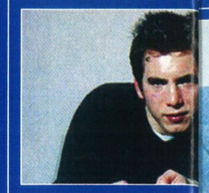


TRAVANJ	
01.	Hitman 3 Contracts
02.	Ultima X Odyssey
03.	City of Heroes
04.	Lineage 2
05.	Doom 3

SVIBANJ	
01.	Sam&Max 2
02.	Star Wars Republic Commando
03.	Four Horsemen of the Apocalypse
04.	Thief 3
05.	Black 9

Piše: Goran Maravić

TECHinfo



FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

ANTIVIRUSNA ZAŠTITA NA SERVERU

HTnet je osigurao besplatnu sigurnosnu zaštitu računala svim svojim korisnicima modemskog pristupa Internetu. Zaštita uključuje mogućnost zaštite od virusa, od neželjenih elektroničkih poruka i firewall zaštitu. Odabranu zaštitu korisnici jednostavno i brzo mogu aktivirati odlaskom na stranice HTneta
www.htnet.hr/user
Za obranu od neželjenog prometa korištena su rješenja tvrtke Trend Micro. Prednost ovakve zaštite je redovito osvježavanje antivirusne baze koje se vrši na HTnetovim serverima pa korisnik nema nikakvu brigu o tome. Provider će također profitirati jer mu infrastruktura neće biti zagušena brojnim mailovima generiranim od strane virusa.

RAČUNALA GUŠE ZEMLJU

Proizvodnja računala rezultira oslobađanjem vrlo velikih količina toksičnih tvari u okoliš, a zbog frekvencije mijenjanja proizvoda stvaraju se i goleme hrpetine otpada koji sadrži mnoge toksične tvari. Istraživanje o štetnosti računala napravila je UN-ova istraživačka skupina. Za proizvodnju jednog osobnog računala težine 24 kg (s monitorom) potroši se 240 kg fosilnih goriva, 22 kg različitih kemikalija te jedna i pol tona vode. I nakon svega toga, računalo za nekih 3-4 godine biva bačeno, stvarajući goleme probleme za okoliš. Poruka Zelenih bi uskoro mogla biti da što rjeđe osvježavamo naša računala novim komponentama.

FO INFO INFO INF

BLITZ

NFO INFO INFO IN

DCM **BROADBAND U HRVATSKOJ**

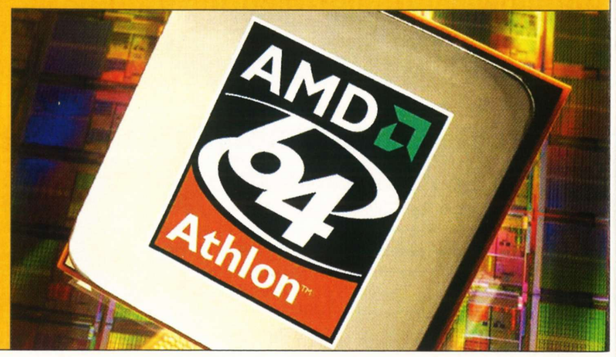
DCM PRISTUP INTERNETU PUTEM MREŽE KABELSKE TELEVIZIJE

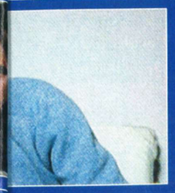
U Nacionalnoj i sveučilišnoj knjižnici u Zagrebu 6. ožujka održana je prezentacija Xnet usluge širokopojasnog pristupa Internetu tvrtke DCM.
S namjerom popularizacije *broadband* pristupa Internetu, koji je u Hrvatskoj još u ranoj fazi razvoja, DCM je uz podršku Središnjeg državnog ureda za e-Hrvatsku organizirao jednodnevni zabavno-edukativni program. Mnoštvo posjetitelja zabavilo se uz *gaming* turnir između Zagreba, Osijeka i Splita, Qubisov seminar o rješavanju problema virusa uz kabelski Internet, *download* putem Xnet kabelskog Interneta koji omogućava vezu brzinom i do 512 Kb/s, te mnoštvo drugih sadržaja.
Gost događanja bio je Milan Bandić, dogradonačelnik Grada Zagreba, koji je između ostalog istaknuo važnost internetizacije i razvoja Interneta u Hrvatskoj. Bandić je proveo pola sata na "chatu" na Iskonovom portalu.
Tvrtka DCM lansirala je Xnet uslugu pristupa Internetu putem mreže kabelske televizije u jesen 2003. Kabelski Internet Xnet dosad je zabilježio izniman uspjeh na tržištu i u kratkom vremenu privukao više od 1.500 korisnika, a ta brojka ubrzano raste svakim danom. Prezentacije su bile održane i u Osijeku, 13. ožujka, u Hotelu Central, te u Splitu, 20. ožujka, u ŠC Gripe.

ATHLON **64 BITA**

ATHLONU 64 PODREZANA KRILA

HP je predstavio dva prijenosna računala namijenjena kućnim korisnicima i igračima. Riječ je o vrlo konfigurabilnim prijenosnicima, o čemu svjedoči i raspon cijene od 950 dolara pa sve do 3000, ovisno o ugrađenoj opremi. Ono što je nama zanimljivo su procesori koji se ugrađuju u HP Compaq Presario 3000Z i HP Pavilion ZV5000Z, riječ je, naime, o K8 Athlonima, što bi značilo da su to Athloni 64, ali u smislu štednje energije onemogućene su im 64-bitne funkcije. To i nije neki gubitak zbog nedostatka aplikacija koje bi podržale te napredne funkcije. Grafičke kartice koje je moguće ugraditi u ta dva prijenosnika su nVidijini GeForce 4 Go modeli 420 i 440. Osim grafičkih kartica, u njima se nalazi i nForce3 Go 150 čipset za 64-bitne Athlone. Od procesora moguće je birati između dvaju Athlona, slabijeg, stvarnog takta 1,6 GHz s ugrađenih 384 KB cachea, i jačeg, stvarnog takta 1,8 GHz s 1 MB cachea.





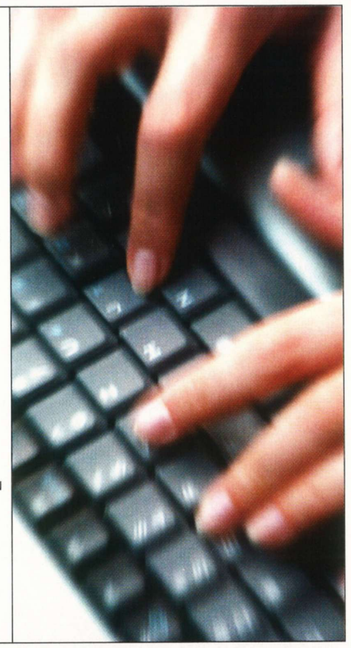
PLATI 4 SURFAJ 6 MJESECI

IskonInternet pokrenuo je promotivnu akciju pod nazivom 4+2, koja traje do 15. travnja ove godine. Svi koji u tom razdoblju postanu korisnici IskonInterneta surfat će Internetom šest mjeseci, a platiti samo četiri. Cijena te usluge iznosit će 385,52 kune, u što je uračunat i PDV, a akcija će se promovirati putem svih kanala prodaje IskonInterneta. Naravno, govori se o cijenama pretplate za jače pakete pristupa Internetu. Impulse prilikom surfanja korisnici će plaćati u skladu s cijenom za taj paket.

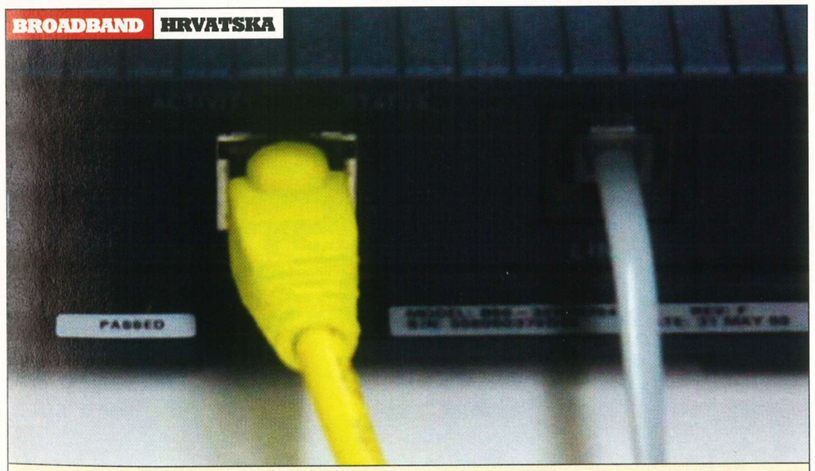
HT **ADSL**

HT ADSL

Nedugo nakon što je članica uprave HTneta Ivana Šoljan u intervjuu danom časopisu Mreža najavila značajno pojeftinjenje usluge pristupa Internetu putem ADSL-a, pojavile su se neslužbene informacije o cijeni takve usluge. Newsgrupe su brujale danima o cijenama, a posjetitelji su nagađali kada će HT započeti svoju akciju. Početkom ožujka, točnije 8. 3., na HT-ovom portalu objavljena je stranica s detaljnim cijenama i službenim imenom akcije. S obzirom da je nekoliko sati poslije uklonjena, za pretpostaviti je da se ondje slučajno našla. Stranica je nosila službeno ime ponude MAXadsl, a na njoj su bile prikazane cijene pristupa i obrazac na kojemu ste mogli provjeriti je li na vašem broju moguće ostvariti ADSL pristup. Zasad tek neki gradovi imaju tu mogućnost, ali je, prema toj stranici, HT najavio strelovito širenje područja s mogućnošću ADSL pristupa do kraja godine. Aktualna će biti tri postojeća paketa za spajanje, a glavna je razlika što će korisnici moći kupovati promet po znatno nižim cijenama nego dosad. Dakako, kad budete čitali ove retke, pretpostavljamo da će HT javno obznaniti svoju novu ponudu ADSL pristupa Internetu, što bi itekako trebalo zanimati čitatelje našeg časopisa jer bi to dalo potpuno novu injekciju *online gamingu,* koji postaje najpopularniji vid igranja u zapadnim zemljama.



BROADBAND **HRVATSKA**



HRVATSKA JOŠ UVIJEK U RANOJ FAZI RAZVOJA BROADBANDA

Istraživanje globalnog tržišta širokopojasnog pristupa Internetu pokazuje kako u Hrvatskoj postoje dobri preduvjeti za razvoj, ali je pred njom još dug put S rasponom brzine pristupa od 64 Kb/s do 1,5 Mb/s, Hrvatska ne zaostaje za ostalim tržištima, uključujući i zapadnoeuropska, glede širokopojasnog pristupa Internetu. No, što se tiče raširenosti, zaostaje čak i za zemljama srednje i istočne Europe, s približno 0,5 posto širokopojasnih priključaka, ukazala je nova studija konzultantske kuće Arthur D. Little posvećena globalnom tržištu širokopojasnog pristupa Internetu u kojem je po prvi put među 22 zemlje uvrštena i Hrvatska. Glavna prepreka razvoju širokopojasnog pristupa Internetu u nas su još uvijek previsoke cijene usluga, koje u prosjeku dosežu 45 eura na mjesec, što je na razini zemalja kao što su Velika Britanija ili Švicarska, pri čemu u obzir nisu uzete razlike u osobnim primanjima, naglašava se u studiji. "Ekonomski učinak čvrste širokopojasne infrastrukture može ojačati položaj pojedinog tržišta u međunarodnoj konkurenciji, no istodobno ga može i oslabjeti ako tržište zaostane za svojim konkurentima", naglašava dr. Taga. On smatra kako je sada pravi trenutak za djelovanje želi li Hrvatska ostvariti tu prednost. Pritom, Vlada i zakonodavstvo imaju važnu ulogu i odgovornost u promicanju širokopojasnog pristupa Internetu, a time i u ostvarenju potencijalne ekonomske koristi.

TOP 5 GADGET

Snijeg koji nas je zatrpao dok smo tražili ovomjesečne *gadgete* uvjetovao je da svi budu upotrebljivi isključivo u zatvorenim prostorima – i bi tako:

01. RIBA-MIŠ

Ovo bi trebao biti miš koji se drži u ruci, a ne na podlozi. S obzirom da više sliči na ribu, ali ima funkcije miša, mi smo mu nadjenuli ime "riba-miš"

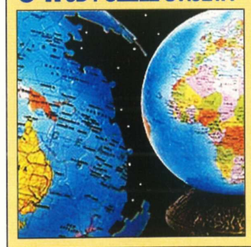
02. ELEKTRONIČKA BILJEŽNICA

Uzmite A4 papir stavite ga na ovaj uređaj i pišite. Ako ste ga prije toga dobro spojili na računalo, vaš rukopis i crčkarije bi se trebali pojaviti na zaslonu. Nije li zanimljivo?

03. POWERBALL

Mala loptica, ne veća od teniske, u sebi skriva mogućnosti snažnog divljanja, na vama je da je smirite i tako si ojačate ruke i šake.

04. 3D PUZZLE SVIJETA



2D je *out* u računalnim igrama već dugo, vrijeme je da se 3D prebaci i u znatno stariji oblik zabave – puzzle

05. PHANTOM PVR

Izgleda kao običan SCART, ali nije. Spojite uređaj na satelitski receiver i žicu u video. Preko njega ćete dobiti vrlo jednostavan grafički meni za programiranje snimanja na vašem videorekorderu. Nema više uputa i sramoćenja zbog neznanja.

HRVATSKA
konačno na pragu broadbanda

Širokopropusni Internet kreće punom snagom konačno i u Hrvatskoj. Iako, istina, za civiliziranim svijetom kasnimo nekoliko godina, *broadband* će uskoro doslovce iz korijena promijeniti našu percepciju Interneta

Lavina se pokrenula! Čini se da će DCM-ov servis kabelskog Interneta Xnet, osim što će brojnim korisnicima omogućiti (već omogućava) daleko opuštenije korištenje Interneta, potaknuti i druge davatelje usluga da izađu s povoljnijim paketima. Sve indicije ukazuju na to da će svakog trena krenuti lavina različitih *broadband* Internet pristupa daleko boljih obilježja od trenutačnih. Naime, vjerovali ili ne – u Hrvatskoj postoji prilično velika ponuda *broadband* usluga – koja se čak može usporediti s onom u susjednim zemljama (osim Slovenije, koja nas šije za nekoliko svjetlosnih godina). Ponuda da, ali cijene ne. Sve se to, nasreću, konačno mijenja. Fascinantno je kako stalne *broadband* Internet veze (pogotovo *flat-rate*) mijenjaju percepciju istog.

Internet svakim danom sve većem broju ljudi postaje "radno mjesto". Uz nove usluge i sve bogatije sadržaje raste potreba za protokom podataka. Bilo da Internetu pristupate nazivanjem pristupnog servera modemom putem analogne telefonske linije ili ste u školi/fakultetu/na poslu spojeni putem specijalnog zajedničko voda, uvijek se pristupa istom, jedinstvenom Internetu. Razlika je jedino u posljednjem koraku između vašeg davatelja usluge pristupa Internetu i vas, a ljudima iz struke znan je kao "last-mile". Taj posljednji korak moguće je realizirati koristeći se trima glavnim medijima – telefonskom paricom, koaksijalnim ili hibridnim koaksijalno-optičkim (HFC) kabelom te zrakom. Telefonska parica polako je evoluirala od modemske veze preko ISDN-a do trenutačno u Hrvatskoj aktualnog ADSL-a. Spomenuti kabel medij je prijenosa podataka "kabelskog" Interneta. Tehnološki je kabel najbrža od širokopropusnih pristupnih metoda Internetu, no pati od rapidne degradacije performansi sa svakim idućim korisnikom koji se spoji na "granu" čiji se resursi dijele među korisnicima. Nasreću, praksa je pokazala da je domaći kabelski operater izbjegao tu zamku inteligentnim dizajnom mreže.

Broadbandom (vezom "široke" propusnosti) se naziva sve što je jednako ili brže od 128 Kb/s, koliko maksimalno ostvaruje ISDN. Osim ADSL-a i kabela, epitet širokopropusnog dodaje se uvjetno i pristupu Internetu preko satelita. Trenutačno je u svijetu vrlo popularna i Wi-Fi (802.11b) "last mile" varijanta, dok se u nas dotična često koristi kod zakupljenih vodova, no ne i u sferi privatnog pristupa Internetu. U svijetu (a donekle i u nas) se vodi borba između ADSL-a i Interneta korisniku dostavljenog putem kabela od digitalne kabelske televizije.

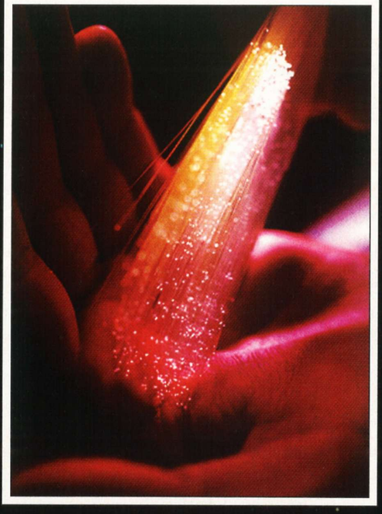
Sa širokopropusnim Internet pristupom korisnik može višestruko brže kopirati podatke i isto toliko više Internet resursa trošiti. Jedna od glavnih značajki *broadband* veze je da je korisnik stalno "online" i ima tzv. "real-time" pristup podatcima. Doživljaj Interneta korjenito se mijenja nabolje i produktivnost raste. Korisnik biva oslobođen pritiska da u vremenu dok je "spojen" i dok mu "impulsi" cure mora obaviti što više surfanja. Ne, non-stop ste spojeni i informacije tražite onog trenutka kad vam zatrebaju (odavde ono "real-time").

ADSL

Maksimalna brzina *downloada* kod ADSL-a je 8 Mb/s, a *uploada* do 1 Mb/s. Glavna prednost tehnologije je što koristi postojeću razgranatu infrastrukturu bakrenih parica fiksne telefonske mreže. Pomoću digitalnog kodiranja i korištenja visokih frekvencija koje glasovna komunikacija, tj. PSTN i ISDN mreže, ne koristi postiže se stostruka iskoristivost bakrene parice što se prijenosa podataka tiče – uz mogućnost paralelnog telefoniranja. Signalu na većim frekvencijama s količinom žice koju mora proći pada kvaliteta, iz čega proizlazi da ADSL ima veću propusnost što je udaljenost od korisnika do centrale manja! Uglavnom se svugdje u urbanim područjima može jamčiti brzina od 1,5 Mb/s, tj. do 6 Mb/s. Signal se i kod korisnika i na telefonskoj centrali pomoću hardverskog djelitelja razdvaja na podatkovni i glasovni. Ovaj uređaj napaja se iz telefonske mreže, tako da ćete na klasičnom telefonu, koji ne treba dodatno napajanje, moći i dalje telefonirati kad, primjerice, nestane struje! Čak i ako ADSL sustav "padne" iz nekog razloga (praksa je pokazala da se to događa iznimno rijetko), glasovna komunikacija, pa čak i dial-up (PSTN ili ISDN) pristup Internetu su i dalje mogući!

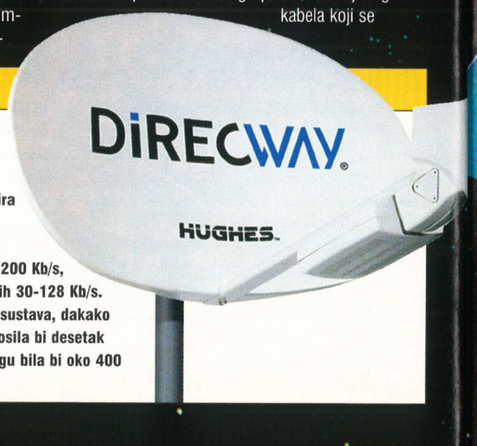
Asimetričnost mreže

Većinu širokopropusnih (*broadband*) mrežnih tehnologija je obilježavala asimetričnost protoka podataka. Brzine primanja podataka otprilike su pet do deset puta veće od brzina slanja podataka. Iznimka su Wi-Fi i neke varijante DSL-a koje su specijalno dizajnirane za simetričan promet. Asimetričnost *bandwitha* idealna je za primjene poput surfanja Internetom, TV-a i videa na zahtjev, rada na daljinu i sl. Asimetrične mreže nisu najbolje rješenje u nekim specifičnim situacijama – kada se primjerice spajaju dvije lokalne mreže, za servere na kojima se nalaze Internet stranice ili, recimo, za videotelefoniju.



KABELSKI Internet

Internet preko kabela, tj. "kabelski Internet" sinonim je za uslugu gdje korisnik dobiva širokopropusni spoj na Internet putem hibridnog optičko/koaksijanog kabela koji se istodobno koristi za kabelsku televiziju. Otud i naziv HFC – Hybrid Fiber/Coax. Kabelski modemi dolaze u više oblika, a tipični koriste jedan od kanala širine 6 MHz u spektru između 50 i 550 MHz – za primanje podataka. Slanje podataka obavlja se u neiskorištenom prostoru između 5 i 50 MHz. Maksimalna propusnost podataka koji pristižu korisniku kod kabelskog je Interneta 30 Mb/s. Brzine slanja podataka variraju, no na dobrom HFC ožičenju često su reda veličine nekoliko megabita u sekundi. Pa iako je u tom pogledu "kabel" bolji od ADSL-a, nekoliko je razloga što na globalnoj razini kabelski Internet nije ostvario dominaciju nad ADSL-om, a jedan od njih je svakako infrastruktura. Naime, putem telefonskih parica ADSL je dostupan za gotovo 800 milijuna ljudi. Procjenjuje se da je to barem deset puta više negoli je onih koji imaju (pred)uvjete za kabelski Internet.



A što je sa satelitskim internetom?

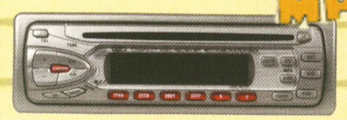
Način pristupa Internetu pomoću satelita je zapravo više razvikan negoli je uistinu koristan. Naime, određene tvrtke zakupljuju resurse komercijalnih geostacionarnih satelita (vrte se zajedno sa zemaljskom kuglom) te vam putem određenih transpondera šalju podatke koje zatražite putem klasične dial-up veze. Jednosmjerni satelitski Internet je krenuo prije kakvih 5 godina uz prilično pompu. "Naručene" datoteke stižu vam identičnim podatkovnim kanalom kao i digitalna satelitska televizija. U početku, kad nije bilo brzinskih ograničenja i alternativnih i bržih načina pristupa Internetu poput kabela i ADSL-a, servisi poput www.europeonline.net, koji je u nas bio jedan od najpopularnijih, bili su itekako korišteni. Datoteke su se skidale brzinama od nekoliko stotina kilobita u sekundi. Dvosmjerni satelitski Internet potpuno je druga priča. Korisnik dvosmjerno komunicira s geostacionarnim satelitom putem skupe opreme koju mu instalira davatelj usluge. Protok podataka prema korisniku je 400-1200 Kb/s, a od korisnika prema satelitu znatno manjih 30-128 Kb/s. Cijena uređaja i instalacije jednog takvog sustava, dakako kad bi takva veza u nas bila dostupna, iznosila bi desetak tisuća kuna, a mjesečna pretplata na uslugu bila bi oko 400 kuna *(flat-rate)*.

SPARTAK
THE HOME STORE

USKORO U PRODAJI !!!

2999 kn

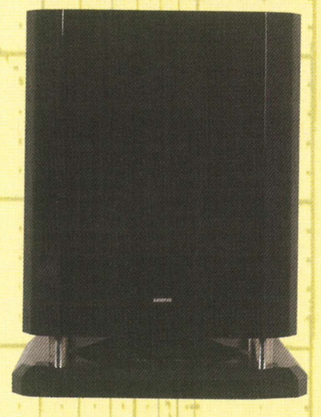
699 00 kn



AUTO RADIO/CD
DAYS DYG-30MP3
MP3/CD -RW/CD-R,anti vibration,AM/FM/MPX stereo,ec

399 00 kn

AUTO RADIO/CD
DAYS DYG-41
AM/FM/MPX stereo,odvojiva prednja ploča,anti vibratio



POJAČALO MINGO M-981

IZLAZI: FRONT: 2 X 65W SINUS 4–16 OHM
REAR & CENTER: 3 X 25W SINUS 4-16 OHM
SUBWOOFER OUT (LINE)
ULAZI: AC3&DTS (2X FRONT, 2X REAR, 1 X CENTER, 1 X SUB)
4 X LINIJSKI NEPOJAČANI ULAZ (RCA STANDARD)
TUNER/TAPE,DVD, MP3/MD, VCD
2 X ULAZ ZA MIKROFON (6,3MM) SA UGRAĐENIM KARAOKE ČIPOM
CYBER LOGIC (EXPANDER SA 2 NA 5 KANALNI ZVUK)
BASS - TREBLE - BALANCE
MASTER VOLUME
SOURROUND LEFT/RIGHT/CENTER VOLUME

DVD SYSBAY1000

ULTRA SLIM LINE, DVD, CD-R, CD-RW,MP3
VIDEO: COMPOSIT i COAX,
AUDIO: ANALOG, 5+1 CHINCH
DIGITAL: COAX i OPTICAL

SUBWOOFER MS W01

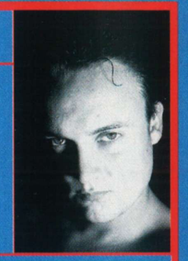
150W 20-500Hz

ZVUČNICI AMSTAR MS01

CENTAR 1x10" SUBWOOFER, 1X6.5" BASS, 1X4"MID RANGE, 1X1" TWEETER
120W 49-20000Hz 88dB/m/w 4ohma
PREDNJI 2X4" BASS, 1X1" TWEETER
40W 69-18000Hz 85dB/m/w 4ohma
STRAŽNJI: 1X4" BASS, 1X1" TWEETER
40W 69-20000Hz 88dB/m/w 4ohma

Prodavaonice : ZAGREB: Koledinecka bb, Tržnica Dubrava, tel: 01/2932 022, Ilica 235, tel: 01/3764 600 SPLIT: Zrinsko Frankopanska 62, tel: 021/314 726 ZADAR: Franka Lisice 91, tel: 023/343 384 RIJEKA: Škurinjska Cesta 1, tel: 051/ 268 363 SISAK: Andrije Hebranga bb, Mala porta željezare, tel: 044/ 538 993 SLAVONSKI BROD: Augusta Cesarca 5, tel: 035/446 495 NOVA GRADIŠKA: Gajeva 8, tel:035/363 550 POŽEGA: Stjepana Radica 27, tel: 034/271 300 BJELOVAR: Trg Stjepana Radica 26, tel:043/221 851 ĐAKOVO: Bana Jelacica 68, tel:031/814 014 VARAŽDIN: Pavleka Miškine 53, tel: 042/350 770 VALPOVO: Vijenac 107. brigade HV 2, tel: 031/652 101
PULA: Industrijska 1a, tel: 052/535 362

Prostranstva



Budući da je vaš autor u pisanje ovog teksta odlučio uložiti nešto manje truda (jer je stvarno jedno lijeno g....), suzit ćemo temu na pucačine iz prvoga lica. No, kako upravo taj tip igara na PC-ju doživljava pravi preporod, vjerojatno nam to nećete uzeti za zlo! Osim toga, tema je prilično zahvalna, zato što se bavi onim za čime većina PC igrača zapravo žudi; nesputanom slobodom igranja, neograničeni tvrdim te prije svega klaustrofobičnim zidinama.

ŽIVJELE DRŽAVE BIVŠEG VARŠAVSKOG PAKTA! ŽIVJELE!

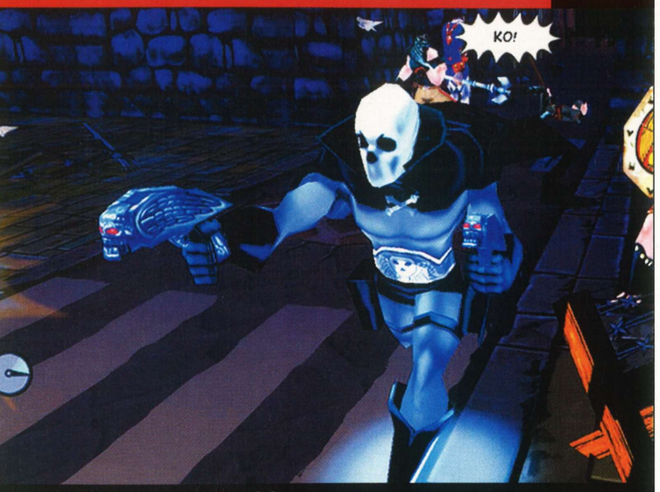
No, bila bi čista glupost ustvrditi kako je prešetavanje po otvorenim prostranstvima na PC-ju nešto sasvim novo. Primjene tog vedrog načina igre bilo je i u prapovijesno doba (čitaj, prije pojave 3D akceleratora) PC tehnologija, a pritom naravno ne mislimo na svevišnje simulacije leta. Jedan od prvih predstavnika trčanja kroz cvjetne livadice bila je legendarna *TerraNova*, koja je za ono doba nudila i previše. Hodanje u moćnim egzoskeletima kroz otvorene goleti u kojima je pogled pucao u nedogled, svakako je bilo nešto strašno! A skakanje pomoću *jetpacka*, snajpersko napucavanje i općenito ludovanje bili su najbolji pokazatelji jednog novog trenda. Trenda koji je u narednim godinama gotovo sasvim zamro te se eventualno pojavio u naslovima poput *Delta Forcea*. Zašto? Mislite da je bila riječ o nedovoljnoj snazi tadašnjeg hardvera koji nije bio u stanju iscrtati potrebene poligone? Bedastoća, jer već su i prastari *voxeli* rekreirali reljefnu kompleksnost koja se u standardnoj 3D grafici dostiže tek sada. Zapravo je bila riječ o otvrdnjavanju same filozofije FPS-a koja se, natjerana svojim ograničenim *Quake*/*Quake 3* (i sličnim *mainstreem* potjerivačima) uzorima, zatvorila sama u sebe. Developeri su jednostavno zaboravili na izvorne vrijednosti te su se, vođeni linijom manjeg otpora i pokoravanja prilično nemaštovitim zahtjevima tržišta, preselili unutra. A odatle je ponovno trebalo izaći van, što se u početku manifestiralo u kreaciji sve glomaznijih interijera koji su na kraju počeli djelovati i pomalo karikirano. Srećom, nevjerojatan proboj developera iz istočne Europe tome je stao na kraj, pa su nas igre poput *Flashpointa*, *Chromea*, *Far Crya* i *Breeda* (ne zaboravimo ni naše Serios Sam dečke!) konačno odvele kamo i pripadamo - u prirodu. Zgodno je primijetiti da je riječ upravo o momcima iz ISTOČNE Europe, koji žive u manje urbaniziranim krajevima nego što su npr. oni u Americi, pa njihova općinjenost prirodom i ne čudi. Baš je replikacija pastoralnih ljepota ono što nas kod ovakvih igara posebno veseli; nije riječ ni o kakvim poluapstraktnim svemirsko/industrijaliziranim glupostima nego o onome čime smo okruženi svaki dan. Prepoznavanje hrasta lužnjaka ili listova djeteline svakako je nešto što nas može 'upecati' u samome startu i navući nas na otkrivanje ostalih kvaliteta igre. Jer ono što nas veže s prirodom to smo mi sami, pa se iz toga javlja i nesputani osjećaj slobode i ugode koja se obično doživljava pri igranju takvih naslova.

SUPRA IGRE...

Zbog toga je guštanje u *Far Cryevim* džunglama i plažicama najbolji primjer onoga čemu težimo - vraćanju na tako poznata evolucijska prapočela koja su nam zapisana u genima! Pritom ne mislimo na banalnu činjenicu nabijanja s toljagama ili patnju za nekakvim anticivilizacijskim idealima nego na puki podatak da je modernom čovjeku zbog PC/SMS/GSM/CCD/DVD/FPS/KPJ/ŽŠĐĆČSM/PMS nakaradija svega pomalo i dosta. Logičan nastavak tog oslobađajućeg pristupa je implementacija različitih vozila, poput džipova, brodova i helikoptera, jer s njima više nismo beznačajni mravci nego moćna stvorenja koja po vlastitom nahođenju istražuju planet. A svakom vlasniku auta to je itekako jasno; tetošenje limenih ljubimaca od strane njihovih gospodara zapravo je izraz zahvalnosti zbog osjećaja nesputanosti koju im pružaju, jer pop je pop, a ZET je ZET. Prema tome, spajanje vožnje s pucalačkim istraživanjem nešto je najbolje što se FPS-u dogodilo u proteklih nekoliko godina. Zahvaljujući svojoj neograničenoj virtualnosti, takve igru idu čak i dalje pa osim realnih razvozavanja nude i mogućnosti 'esefičnog' letenja, za što je pak najbolji primjer dugoočekivani *Breed*. Jer sama mogućnost da se neprekinutim letom u svemirskom brodiću iz orbite spustite na tlo, cijeloj stvari daje jednu novu perspektivu. Stoga je oko ove igre i stvoren takav *hype*, zato što se između ostaloga nazire i jedan trend o kojoj smo pisali i prije - objedinjuju se žanrovi, u kojima više neće biti strogih podjela nego ćemo igrati svojevrsne supra igre, koje će nuditi sve! Takav razvoj događaja do prije nekoliko godina spadao je tek u kategoriju programerskih snova, pa čak djelomice i znanstvene fantastike. Na pamet nam pada jedan od autora famoznoga *Wing Commandera* koji je, upitan o svojem viđenju idealne igre, odgovorio nekako ovako: Za mene bi idealna igra bila ona u kojoj imate sve; prvo se borite u stazama planeta, zatim sletite na tlo i uzmete pušketinu u ruke, pa u RPG stilu istražujete svaku kuću, pa...pa da ne duljimo. Dragi gospodine, budućnost je stigla i sve nam se čini da se vaša vizija polako ostvaruje! Upravo se ugradnja tih RPG i simulacijskih elemenata u FPS čini kao idući veliki korak u razvoju, kako rekosmo, tog uskoro univerzalnog žanra, a razvoj tehnologija i brojnih nezavisnih kuća prepunih inovacijskih i maštovitih potencijala učvršćuje našu vjeru da u toj procjeni nimalo ne griješimo. Uostalom, i sami znate kakav je gušt prvo faceru smjestiti kuglu među oči, a onda mu se jedno pet-šest puta teškim kotačem HUMWEA provozati preko smrskane lubanje iz koje curi krv, gnoj, mozak i crv! Aaaaaaaarghhhhh, izgubljeni smo, izgubljeni!

Kud sad Mirko!?
Samo ravno Slavko.
Koliko ravno Mirko?
Dva-tri dana Slavko, dva-tri dana...

PRVI POGLED NA

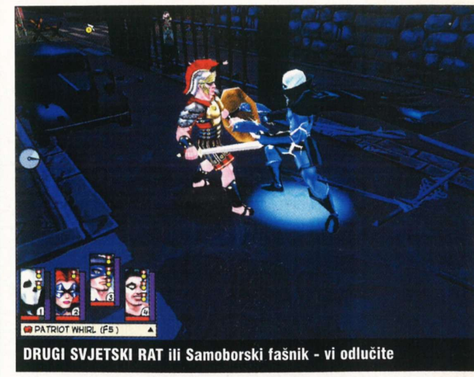


GLUP SAM I JADAN. Pa šta onda?

NEEEEEE! Moji mlinci! Zgorili!

KRENIMO! Svi na tramvaj!

FREEDOM FORCE VS. THIRD REICH



DRUGI SVJETSKI RAT ili Samoborski fašnik - vi odlučite

KAPETAN MIKI! - Konobaru, daj mi čašu mlijeka i čašu viskija!
– Ali, kapetane, pa vi ne pijete viski!
– Mlijeko je za mene, a viski je za rane!

ŠTO NIJE FER, nije fer!

Super Churchill

FREEDOM FORCE VS. THE THIRD REICH

INFO X PRO: **Irrational Games** ■ IZDAVAČ / **EA** ■ ŽANR / **taktička akcija** ■ **www.irrationalgames.com**

Coce kao superzločinac. Tko je idući – Zlatko Vitez? »

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Unatrag nekoliko godina i u industriji igara postoje određeni trendovi, koje onda izdavači nastoje što je moguće više slijediti. Jedan od njih, koji je, prema svemu sudeći, imao svojih poklonika, bilo je izrađivanje igara sa superherojskom tematikom.
Freedom Force koji je, očito, bio najuspješniji među konkurentima, ovih bi mjeseci trebao dobiti službeni nastavak. Naime, Irrational Games, developeri odgovorni za serijal, već prilično dugo rade na igri koju vam ovdje prestavljamo.

IZDVAJAMO / NOVI, VRLI JUNACI

Pošto u novom nastavku *Freedom Forcea* Irrational želi igračima ponuditi nešto novo, kvalitetnije (hm), u priču je unesena i nova, vrlo zanimljiva vještina. *Necromancy* je, naime, supermoć pomoću koje će neki posebni likovi moći vratiti nokautirane suborce natrag u borbu. Ma koliko to banalno zvučalo (a, doista zvuči), igraču se time otvara obilje novih strateških mogućnosti. Da sve ne bi ostalo samo na dizanju strip-likova iz groba, tu je i cijeli niz potpuno novih vještina, koje se nadograđuju na već opširno stablo razvoja na koje smo se navikli u prvome nastavku.

"Nacistima će, čini se, ovog proljeća svanuti crni petak"

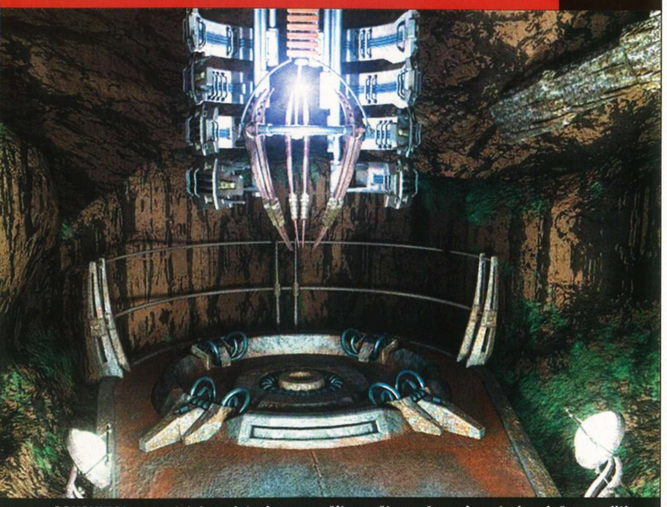
Sad, isplati li se kupiti je, to je možda ipak nešto o čemu ne bismo trebali odmah na početku.
Možda smo, istina, malo uranili s donošenjem zaključaka, no kako sada stvari stoje, *Freedom Force vs. The Third Reich* izgleda kao *skin* za prvi *Freedom Force*. No, ostavimo to za kraj. Dakle, o *Freedom Force vs. The Third Reichu* pišemo ponajprije stoga što je ipak riječ o novom nastavku, s prilično mnogo potencijala, a u sve je utkano i zrnce dobrog starog antifašizma. Naime, u *Freedom Force vs. The Third Reichu* svima poznata galerija superjunaka napušta vedro okružje američkog grada smještena u pedesete godine prošlog stoljeća i, kao što i sam naziv govori, seli se u razdoblje Drugog svjetskog rata, kad agresor počinje koristiti superzločince u ostvarivanju svojih zlih nakana. Suočeni s nevjerojatnom prijetnjom, saveznici odlučuju uposliti nekolicinu patriotskih superjunaka ne bi li polako razriješili situaciju. Jedan od tih junaka upravo ste vi, odnosno jedan od šest ponuđenih likova. Svaki od spomenutih imat će vlastitu priču i način na koji će se igra oko njega odvijati.
Njegovi protivnici će pak biti predvođeni bogatom paletom loše odjevenih negativaca koji, svaki na svoj način, prijete zdravlju, dobroti, demokraciji itd. itd. Na savezničkoj pak strani do izražaja dolazi vesela skupina također loše odjevenih superjunaka koji će, kao što se to dalo zaključiti, do kraja igre ubiti boga u svim negativcima koji im se suprotstave. Čupanje rasvjetnih stupova, bacanje automobila i korištenje okoliša već nam je poznato iz prvog nastavka, s tim da će sada, prema autorima, interakcija s okolišem biti daleko izraženija.
Same misije, kojih je u ovom nastavku, prema dostupnim informacijama, oko dvadeset, temeljit će se na autentičnim događajima iz Drugog svjetskog rata, što Irrationalu, dakako, otvara pregršt mogućnosti što se dizajna nivoa tiče, a hoće li ih oni znati iskoristi, ovisi, dakako, samo o njihovoj kreativnosti i svaralačkom žaru. Na svu sreću, tim okupljen oko prvog *Freedom Forcea* dokazao je da je sposoban napraviti i te kako zabavnu i maštovitu igru, stoga se iskreno nadamo da će i *Freedom Force vs. The Third Reich* biti barem upola zanimljiv koliko i njegov prethodnik. Doduše, sve bi mogla upropastiti činjenica da se igra u načelu i nije bogzna koliko promijenila. Naime, bez obzira na svima poznatu skupinu superheroja i gomilu novih specijalnih moći te vrlo zanimljivu tematiku, najveći broj elemenata, poput, primjerice, grafike i vizualnog identiteta, nije doživio gotovo nikakvu promjenu. Nažalost, u ovoj igri jednostavno ne postoji gotovo nijedan popuno drugačiji ili barem osjetno poboljšan element da bismo je mogli nazvati punokrvnim nastavkom. Ako nas pitate, prije je riječ o ekspanziji, nego o zasebnom nastavku.
No, bez obzira na sve, budući da je u novije vrijeme igara sa superjunacima jako malo, *Freedom Force vs. The Third Reich* zacijelo će privući određeni krug poklonika. Uostalom, pričekajte još mjesec-dva i provjerite sami. ■

INFOPLUS/SPEKULACIJE

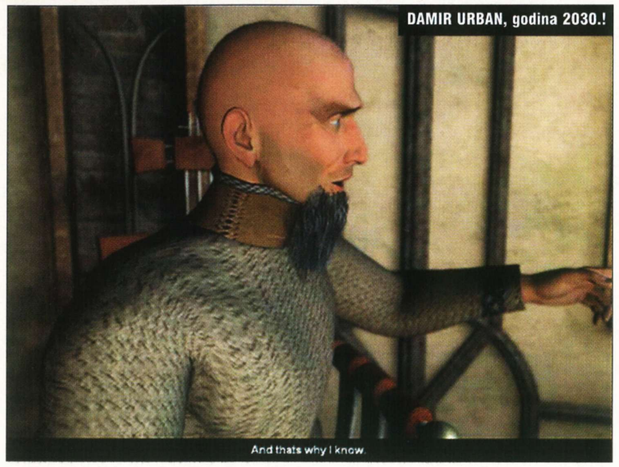
DOBRO:
ZANIMLJIVO novo okruženje moglo bi biti plodno tlo za gomilu vrhunskih zapleta.
Ako SUČELJE bude toliko poboljšano da uspije prebroditi sve probleme koji su obilježili prvi nastavak, igra bi mogla privući velik broj novih i vratiti velik broj starih fanova.
Zahvaljujući prepravljenom pokretaču, VIZUALNA KOMPONENTA ove igre još će se više približiti svojim marvelovskim uzorima.

LOŠE:
Igra je, ma koliko mi to pokušavali zanemariti, *SKIN* za prvi *Freedom Force*. Ako autori ne načine neki radikalniji korak naprijed, barem što se novih elemenata tiče, bit će zanimljiva koliko i najobičniji *mission disk*.
PREBACIVANJE iz provincijalnog gradića na europsku frontu moglo bi uništiti izvorni šarm igre
NOVI PROTIVNICI, kojih je poprilično, nisu baš napravljeni naročito maštovito

PRVI POGLED NA



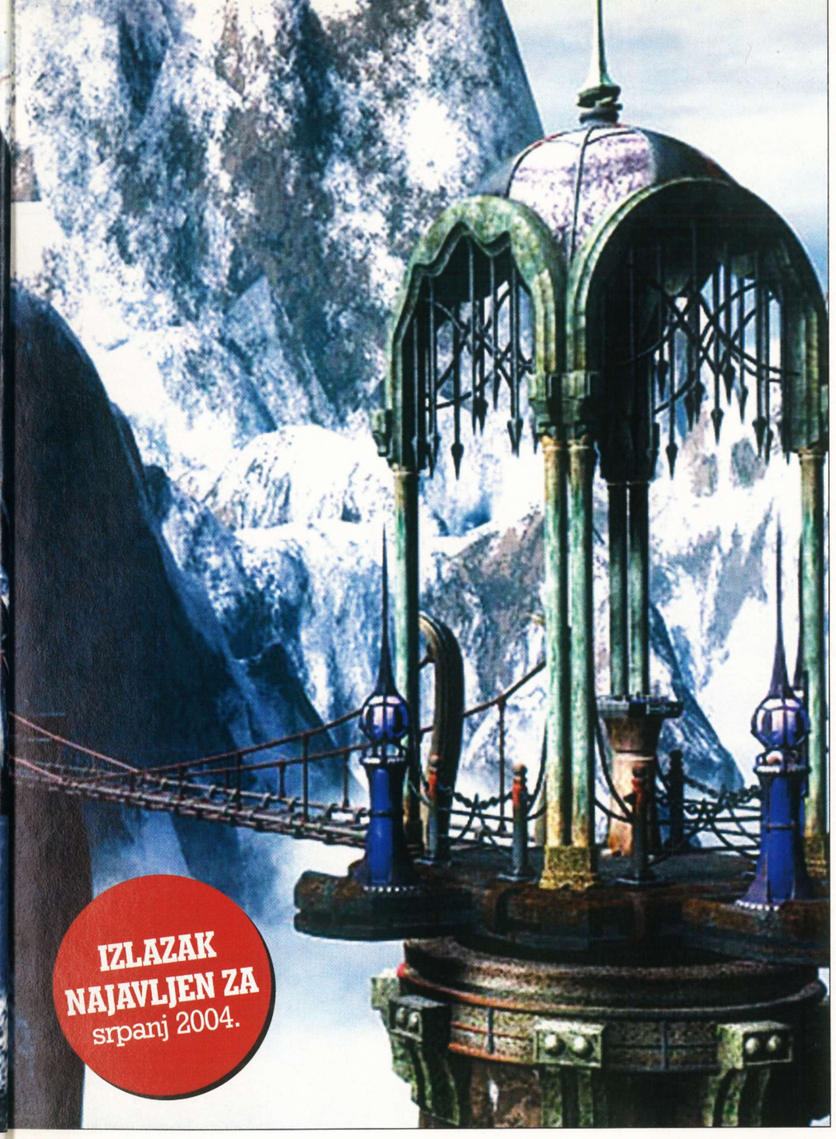
SOKOVNICI u paralelnim svjetovima su, očito, nešto na čemu je potrebno još proraditi



DAMIR URBAN, godina 2030.!

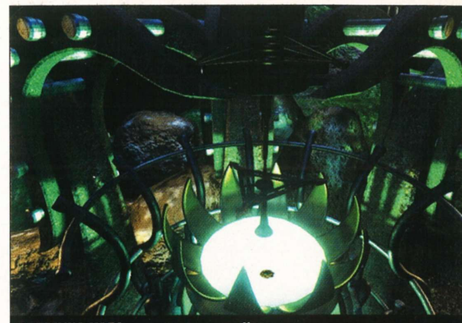
And thats why I know.

JE'N-DVA-TRI bandži!?



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA srpanj 2004.

AURA: MYTH OF AGES



PREDIVNA VAZA...naprosto – predivna

KUTIJA ZA RIBIČKI PRIBOR za buržoaziju. Samo u *Auri*, narode!

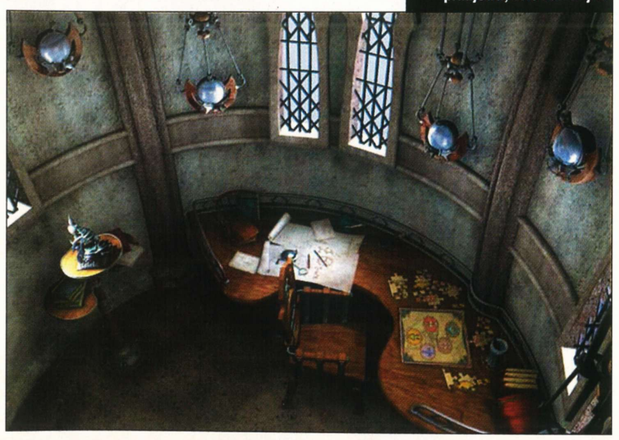
SPAVAĆA SOBA - Father Nurglea

Pola ure avanture

AURA: MYTH OF AGES

PROIZVOĐAČ / **The Adventure Company** ■ IZDAVAČ / **Dreamcatcher Int.** ■ ŽANR / **point'n'click avantura** ■ **www.adventurecompanygames.com**

INFOBOX



INTERIJERI su, kako se da primjetiti, vrlo zanimljivi

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Nekoć davno - dobro, možda ne baš toliko davno - *point and click* avanture bile su pravi hit. The Adventure Company nedavno im je (po tko zna koji put) odlučio podići rejting svojim novim uratkom – koji se događa u mističnim udaljenim stvarnostima. Ma super.

Da tkogod od vaših prijatelja tijekom večeri uz pivo i čips predloži da informatički sposoban dio nazočnih krene u izradu avanture, vjerojatno biste ga ismijali. A kad bi još kao temu igre predložio putovanje po paralelnim svjetovima, vjerojatno biste ga nazvali prokletim hipijem. The Adventure Company očito misli drukčije - prvo je što se može zaključiti nakon tridesetak sekundi promatranja slika iz nedavno najavljene avanture pod imenom *Aura: Myth of Ages*. Njezini autori, ma koliko prokleto napušeno izgledali, zaklinju se u sve što imaju da je to najbolja predrenderirana avantura ikad napravljena. Jasno, nakon jedne takve izjave, nameće se samo po sebi jedno pitanje, dakako, vezano uz kontemporarnost samog naslova s obzirom da su predrenderirane avanture prestale biti popularne tamo negdje s padom apartheida , a ono glasi: jeste li sigurni da je igra na kojoj radite *mainstream* softver?

Ako je vjerovati svim onim obećanjima na službenoj stranici igre, odgovor bi vjerojatno bio "da". Naime, kako stvari stoje, *Aura: Myth of Ages* naslov je koji cilja na ljude koji smatraju da je *Myst* nešto najbolje, dakako pored seksa i purice s mlincima. Na veliku žalost svih onih nabrijanih entuzijasta koji nam sada vjerojatno psuju sve po spisku, dobar dio redakcije (u prijevodu: svi) *Myst* jednostavno - ne voli, ali to, obećajemo, neće utjecati na našu objektivnost - dotično čudo najavit ćemo korektno, pa makar finalni proizvod za tri- četiri mjeseca završio u Blitz recenzijama.

INFOPLUS/SPEKULACIJE

DOBRO:
Smiješno IZLIZANA, ALI I ZANIMLJIVA radnja mogla bi zaintrigirati igrače koji vole igre sa snažnom naracijom.

RIJEČ JE O NAJLJEPŠOJ predrenderiranoj avanturi ikad, što je sasvim sigurno dodatni razlog za njezinu kupnju.

LOŠE:
Igra bi u slučaju loše produkcije mogla postati, kako to neki vole reći, TEŠKI ŠODER.

GRAFIKA je trenutačno na rubu amaterizma – što bi, bude li tako i u finalnom proizvodu, moglo imati negativne posljedice.

"Aura je tip igre koji prije svega cilja na nostalgičare avanturističnog žanra"

Dakle, pošto je *Auri* glavni uzor ponajprije legendarni *Myst*, nije li logično pretpostaviti da će neki od temeljnih elemenata biti preuzeti upravo iz spomenute igre? Tako bi prva pretpostavka definitivno bila da će igra biti načinjena od stotinjak fiksnih kadrova i sukladnog broja povezujućih animacija. Druga pretpostavka vezana je uz manipulaciju predmetima – koja će vjerojatno biti svedena na izrazito pojednostavljeno sučelje s dva ili tri priključena status-ekrana. Posljednja naša pretpostavka vezana je uz mističnost mjesta koje posjećujete. Naime, jeste li na trenutak posumnjali u, kako ono PR-ovci vole pisati, perverznu ljepotu i bizarnost neobičnih paralelnih svjetova koje ćete, eto, posjetiti? Uostalom, da perverzije i ljepote bude za svakog, pripomoći će i sama radnja igre, prema kojoj ćete u ulozi putnika kroz dimenzije skupljati moćne artefakte. Pomoću njih se, kako stvari stoje, postaje jako moćan i opasan – što je evidentno jedina stvar za kojom protagonisti u igrama posežu posljednjih dvadesetak godina. Tako konstruirana radnja, u kojoj ste, dakle, osuđeni na imitiranje neke vrste višedimenzionalnog PacMana, mogla bi igru osuditi na *budget* tržište. Štoviše, dogodi li se da dobra originalna priča zbog produkcije izgubi na duhu, *Aura* će postati vrlo nezahvalan komad *abandonwarea*. Postoji još jedna pretpostavka prema kojoj bi *Myth of Ages* mogao biti osuđen na rub *mainstreama*, a to je politika distribucije. Adventure Company, naime, pri izdavanju igara u velikom broju slučajeva koristi ruski sustav (od deset izdanih naslova preživi jedan) – što ujedno i objašnjava zbog čega iz iste tvrtke dolaze igre poput *Endless Journeya*. Bilo kako bilo, bez obzira na sarkastičan ton ovog prikaza, iskreno bismo voljeli da ova igra doživi komercijalan uspjeh. Unatoč mnogobrojnim "zastarjelim" konceptima i priči ispričanoj već na tisuću različitih načina, ona bi u sebi mogla sadržati elemente kvalitetne i nadahnute fantastike. Uostalom, ako kao i mnogi fanovi avantura jedva čekate da zaigrate nešto što će vas podsjetiti na najsvjetlije razdoblje avanturističnog žanra, ovog ljeta mogli biste doći na svoje. ■

IZDVAJAMO / THE ADVENTURE COMPANY

Kao jedna od najproduktivnijih Dreamcatcherovih sestrinskih tvrtki, Adventure Company već desetak godina slovi za najboljeg proizvođača avantura u SAD-u.
Svoj uspjeh mogu zahvaliti ne samo kvaliteti nego i kvantiteti izdanih naslova - s DreamCatcherom izdaju tri- četiri avanture svako tromjesečje. Kad to kažemo, prije svega mislimo na reputaciju tvrtke kao otkupljivača naslova koje su razvili manji produkcijski timovi. Njihovi memorabilniji naslovi danas su predstavnici svojevrstnog "novog vala" *point'n'click* avantura.

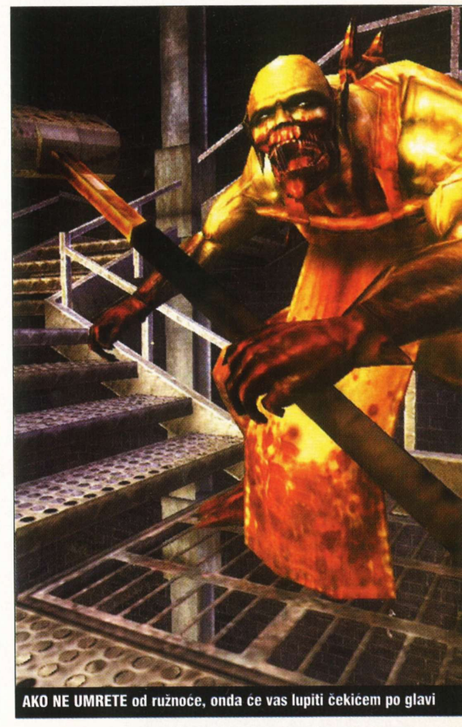
BAŠ ME ZANIMA hoće li itko pročitati potpis pod ovom slikom

SMRTONOSNI grind

IZLAZAK NAJAVLJEN ZA listopad 2004.

HMM... čini se kao da su neki potezi preuzeti i iz *Tony Hawka*

KRVAVO kvalitetan udarac



AKO NE UMRETE od ružnoće, onda će vas lupiti čekićem po glavi

Još opasnija, bolje naoružana i sastavljena od bar tisuću poligona više

BLOOD RAYNE 2

INFOBOX Č / **Terminal Reality** ■ IZDAVAČ / **Majesco Games** ■ ŽANR / **tučnjava i FPS** ■ **www.bloodrayne2.com**

DODATNIH 1000 poligona strateški razmještenih po pravim mjestima čini čuda »

PIŠE **Goran Maravić**
goran.maravic@janus.hr

Iskreno, prvi nas *Blood Rayne* i nije nešto posebno oduševio, osim svojom grafičkom ljepotom, no ono što smo zasad mogli vidjeti od nastavka (igra, naime, još nije dovršena, ali je blizu završetka) iznimno je obećavajuće. Poglavito je grafika uznapredovala. Junakinja Blood Rayne, najvažnija osoba u igri, koja je u prvom nastavku bila sastavljena od oko 4000 poligona dobila je još dodatnih 1000, što njezin ionako atraktivan izgled čini još atraktivnijim. Prošli smo se put s njome družili u 1935. g., kada je pokušala spasiti svijet od nacističke napasti. Iako sama nije bila u prilici ubiti svog oca (ubiše ga drugi), 60-ak godina je provela ubijajuće njegove sljedbenike. Njih je, na njezinu žalost, vrlo mnogo, stoga nikako da dovrši započeti posao. Čak su se uspjeli okupiti u tajno udruženje, koje je nekako uspjelo proizvesti misterioznu tvar nazvanu *The Shroud*, koja pri puštanju u atmosferu poništava djelovanje sunca. Kao što znate, njegova ugodna toplina i prekrasno svjetlo, koji nas u proljeće tjeraju na beskonačno sjedenje po terasama uz kavu, vampirima nikako ne odgovara jer ih zapravo ubija. Puštanjem *Shrouda* svijet bi bio suočen s katastrofom biblijskih razmjera, a Blood Rayne je odlučila spasiti naše jadne ranjive guzice. Zašto, pitate se? Zato što je ona zapravo križanac čovjeka i vampira, pa je sentimentalno vezana uz slabiji rod, a i ide joj na živce što stalno mora piti krv.

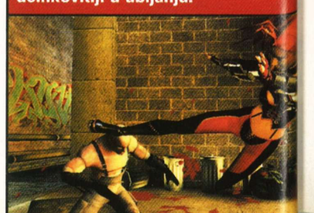
Očekujte velike novosti u algoritmima za pokrete koji će sada postati još prirodniji i glađi, ali će ih biti i znatno više. Vampirica će dobiti pokrete dostojne perzijskog princa i američkog špijuna zajedno, pa čak ih i proširiti lepezom za nju specifičnih poteza. Najatraktivniji bi trebali biti oni kad se hrani. Navodno, postoji čak 12 animacija za tu aktivnost. Prikazivanje pojedine animacije ovisi o kutu pod kojim Blood Rayne napada svoju žrtvu. Napredak bi trebao biti vidljiv i u dizajnu nivoa. Prostori kroz koje će se kretati bit će dizajnirani kao svojevrsne slagalice (u nedostatku bolje riječi). To bi značilo da će svaka soba ili već neki prostor imati neku "foru" na koju će biti lakše pobijediti neprijatelje. Nešto poput velikog lustera koji pada na hrpu negativaca i u isto vrijeme otkriva novi prolaz na stropu – dakako, primjer je izmišljen samo radi što zornijeg pojašnjavanja, nismo sigurni da će se pojaviti u završnoj inačici igre.

Rayne će, osim standardnim oštricama na podlakticama, napadati i različitim oružjima – bit će tu pištolja, sačmarica, strojnica te bacač plamena (što nam se posebno svida). Složenost pokreta će biti na razini jedne klasične šore tipa *Tekken* ili *Dead or Alive* pa ćete morati učiti *combo* udarce, kojih bi u završnoj inačici moglo biti čak 30. Oružja će se, pak, moći nadograđivati, što će nesumnjivo povećati vrijednost ovog naslova. Trebala bi postojati tri stupnja pojačavanja oružja. Ne samo da je Rayne bolje animirana i da ima bolje igračke na raspolaganju, nego su i neprijatelji napredovali. Tijekom brutalnih napada, Rayne će razbacivati komade tijela oko sebe i mazati sobe litrama krvi. Nasilju skloni igrači (virtualnom nasilju, naravno) obožavat će taj dio, a ostalima će se pak svidjeti zbog prilične realnosti. Valja reći da će Rayne biti u mogućnosti pucati i dok se penje ili silazi niz stupove, zidove i slične prepreke koje za nju i nisu neke prepreke.

Kad igrač jednom završi igru, moći će je ponovno zaigrati, i to sa svim oružjima, *comboima* i moćima koje je ondje nakupio. I kad sve nivoe nauči napamet, u svim mogućim izvedbama, još uvijek nije gotovo: igra podržava Wave Arene, u kojima će se igrač moći zaletjeti na masu neprijatelja i jednostavno se natjecati tko će ih više pobiti prije nego poklekne pod njihovim sve brojnijim nadiranjima. ■

INFO PLUS / Harpun

Harpun koji koristi glavna junakinja posebno je zanimljivo oružje. Osim što njime možete naciljati negativca i probušiti ga, postoji još jedna, mnogo korisnija opcija - naime, možete ga zakačiti za predmete oko glavnog lika. Primjerice, moguće je ispucati harpun, zakačiti ga za hrpu sanduka i onda te sanduke povući da padnu na nekoliko neprijatelja u jurišu pa ćete tako biti još učinkovitiji u ubijanju.



"Očekujte velike novosti u algoritmima za pokrete koji će sada postati još prirodniji i glađi"

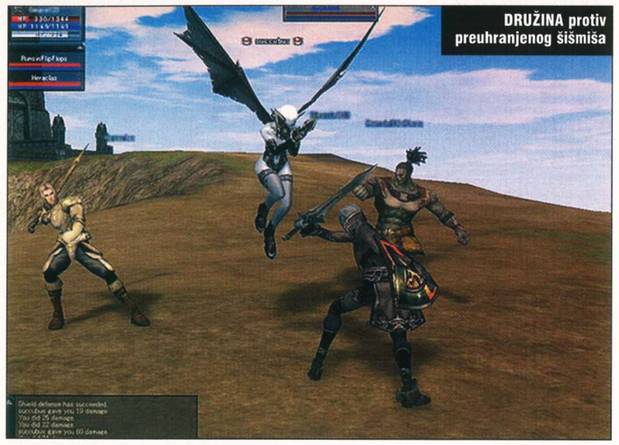
IZDVAJAMO / DHAMPIR, ŠTO JE TO?

Blood Rayne nije čistokrvna vampirica nego neprirodna mješavina ljudskog roda i vampira. Nekako uspjela oplodnja dala je *dhampira*, stvorenje s osobinama vampira i čovjeka. Naravno, više je vampirskih moći u tom stvorenju jer bi kao slabašan čovjek bila poprilično nezanimljiva.

JEST VAMPIRICA, al' opraštamo joj. Dobra je ko' cura i ko' čo'ek, odnosno žena

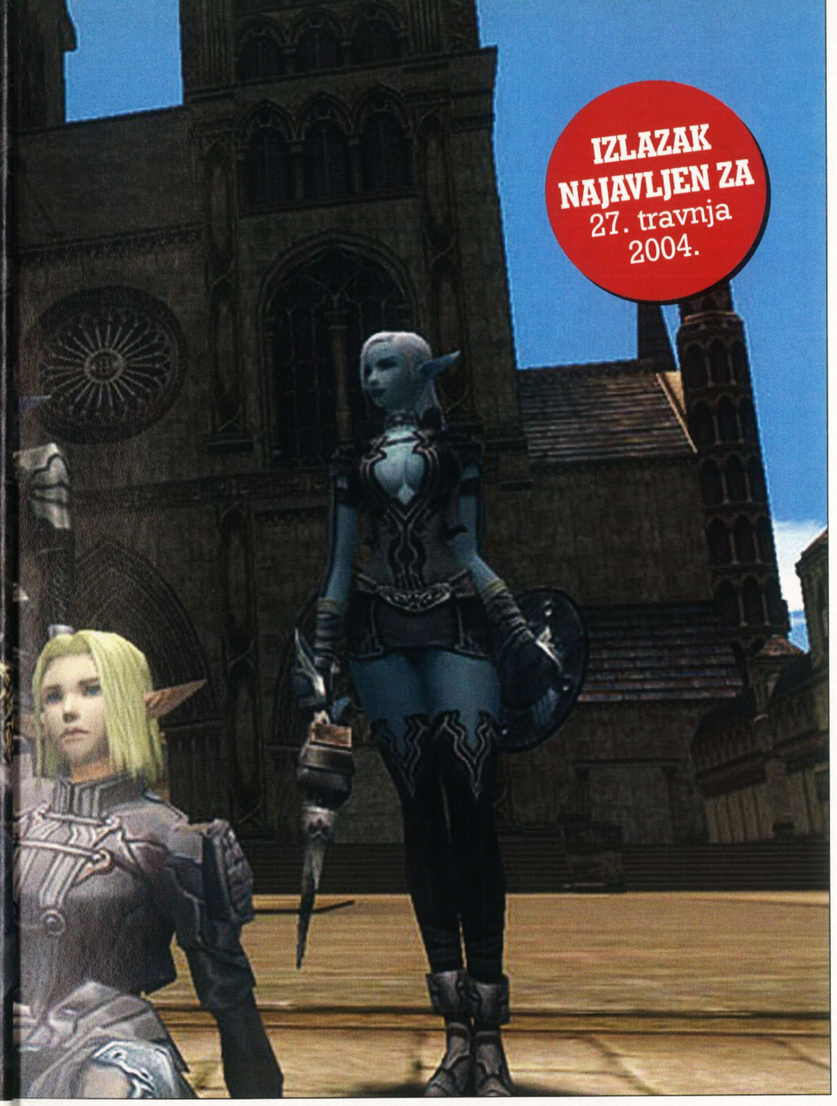
PRVI POGLED NA

KREACIJA LIKOVA vam očito daje i mogućnost da zaigrate kao tinejdžerski top-model



DRUŽINA protiv preuhranjenog šišmiša

ELFOVSKE Cheerleadersice



IZLAZAK NAJAVLJEN ZA 27. travnja 2004.

LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE

U OVAKVOME METEŽU pobjeđuju samo najsposobniji... I najsnalažnjiviji... I oni s najvećim monitorom

DA. Dali su mi preveliki šljem. Pa što onda?

JAHANJE na zeki!?

Zmajevi za mase

LINEAGE 2: THE CHAOTIC CHRONICLE

INFOBOX PROIZVOĐAČ / **NCSoft** ■ IZDAVAČ / **NCSoft** ■ ŽANR / **MMORPG** ■ **www.ncsoft.com**

Koreanci ne znaju kako napraviti lijepu heroinu. Mmmda »

PIŠE **Damir Rukavina**
damir.rukavina@janus.hr

Korejski NCsoft vraća se na velika vrata. Njegov najnoviji MMORPG *Lineage 2* tematski je prethodnik histerično popularnog azijskog masivnog *multiplayera*. Što je najbolje od svega – čini se da bi do nas mogao stići već za mjesec dana. Masivni *online multiplayeri* su, čini se, u novije vrijeme i u nas sve popularniji. Povećan interes za taj u nas još uvijek vrlo skup sport mogao bi se pripisati nešto jeftinijem pristupu mreži i nešto većanom interesu za više nego bezobrazno skupi DSL. Bilo kako bilo, igrači na našim prostorima sve više igraju MMORPG-ove, a s vremenom, čini se, i njima raste apetit za kvalitetnijim igrama. U domenu *Anarchy Onlinea*, *Everquesta* i *SWG-a* uskoro se kani ubaciti i *Lineage 2: The Chaotic Chronicle*. Ako kojim slučajem niste čuli za prvi *Lineage*, ne zabrinjavajte se previše. Spomenutom je uratku, naime, ciljano tržište bilo ponajprije područje podrijetla – Koreja, gdje je zabilježio takav uspjeh da je tijekom nekoliko godina praktički istisnuo sve ostale konkurente na tamošnjem tržištu. Inspirirani tim neočekivano velikim uspjehom, autori su odlučili igru lokalizirati i za zapadno tržište. Nekoliko mjeseci nakon tog odlučnog poteza igra je stigla na obale susjednog kontinenta, gdje je doživjela, pa recimo to tako, prosječan uspjeh. Razloga takvom slijedu događaja ima mnogo, od zasićenosti tržišta, više razine standarda pa sve do (pretpostavljamo) same konstrukcije igre, koja Amerima očito nije baš sjela. Pa ipak, sveukupno gledajući, prodaja i nije bila tako loša, što je, dakako, samo potaklo NCsoft da otpočne rad na drugom nastavku.

MAČEVI I SUKNJICE

Radnja *Lineageua 2* događa se prije radnje prvog nastavka i obuhvaća razdoblje od nekoliko stotina godina. Društvo koje će igrači susresti tijekom igre prilično je jednostavnije od onog na koje smo navikli. Bez obzira na to, uvelike poznat sustav polaganja vjernosti određenim umjetnim ili sa strane igrača stvorenim savezima i ovaj će put biti glavni pokretač događaja. Kad smo već kod pokretača, spomenimo i to da igru ovaj put pokreće onaj odgovoran za Unreal 2, zbog čega će vizualni elementi doseći jednu potpuno novu razinu, pogotovo uzmemo li u obzir da iza igre stoje jedan od ponajboljih dizajnera na korejskom području, zbog čega je onda i obilježava visokodetaljni *anime* štih – što poprilično odskače od trenutačnih trendova u MMORPG-ovima. A to znači da će, među inim, ženski modeli gotovo redovito nositi oskudne haljinice i haltere. Sve u svemu, vizualni dio igre bit će rađen po najvišim standardima, tj. odisati vrhunskim vizualnim stilom.

KRČENJE

Sustav napredovanja kroz igru bit će vrlo *user-friendly*, a konstrukcija vašeg lika postajat će sve kompleksnija kako budete napredovali kroz igru. Na samom će vam početku, primjerice, na izbor biti ponuđeni samo borac i mag, no već nakon nekoliko dobivenih razina iskustva moći ćete početi sa sustavnim usmjeravanjem svojeg treninga. Borbe će se dijeliti na klasičan *creeping* i ne toliko klasično ratovanje među klanovima. Osim velikog broja statističkih beneficija koje donosi ujedinjavanje u borbene skupine, timski rad će uvelike povećati šanse za preživljavanje. Da se sve ne bi pretvorilo u masivni *deathmatch*, tu je i sustav karme koji će definirati način na koji na vas reagiraju NPC-i te, što je još važnije, omogućavati igračima da se u iznimnim situacijama suprotstave jedni drugima. Ubijete li, naime, nekog nevinog prolaznika, vaše će ime dobiti posebnu boju i tko god bude htio, moći će vas napasti. Ako pak budete činili dobra djela, NPC-i i drugi igrači u većini slučajeva neće vas moći ni taknuti.
Posljednji i vjerojatno najzabavniji dio igre vezan je uz uzgajanje zmajeva. Igrači će, naime, tijekom klasičnog *creepinga* u iznimnim situacijama pronaći zmajeva jaja. Ako im se posreći, nakon što neko vrijeme provedu u njegovanju istih, izleći će se zmaj. Pošto beštija u početku i nije baš neki borac, morat će se uglavnom brinuti za nj. Kad dostigne starost od nekoliko (virtualnih) godina, postat će iskoristiv kao varijanta izrazito krvoločnog i mišićavog transporta. Naposljetku, ako se pokažu kao brižni staratelji, njihov će zmaj će nakon nekog vremena moći i poletjeti, što će igri, jasno, dati novu, vrlo zabavnu dimenziju.
Uglavnom, bude li sve u redu, konačne utiske o *Lineageu 2* moći ćemo donijeti za mjesec i pol, kad igra stigne u svojoj lokaliziranoj inačici. Dotad slobodno bacite pogled na službenu stranicu igre ili, kao neki članovi redakcije, nastavite gledati u priloženi asortiman virtualnih elfica. □

INFO PLUS / NCSoft

NCSOFT - poznati korejski developer - zahvaljujući *Lineageu* već dosta vremena žari i pali azijskim tržištem. Kako stvari stoje, čini se da zahvaljujući malim izletima *hardcore* euroameričkog RPG-a u to područje, igre poput spomenute dolaze na svoje. Njegova popularnost na tamošnjim prostorima dosegla je takvu razinu da trenutačno ova igra poslužuje nekoliko stotina tisuća *accounta* u samoj Koreji. U prijevodu, ceste su napuštene, izlozi na dućanima razbijeni, a cestom se kotrlja ono granato okruglo grmlje. Jedini razlog zbog čega američka inačica nije postigla takvu razinu segregacije javnosti od bilo koje vrste socijalne aktivnosti bila je pretjerano produljena lokalizacija. Drugi nastavak, kažu, definitivno ne planira ponoviti istu pogrešku.

"*Lienage 2* posjeduje velik potencijal da postane vizualno najprivlačniji MMORPG do sada"

NAJBOLNIJE TANGE ikad stvorene

INFOBOX

Hitman 3: Contract

- PROIZVOĐAČ
  IO interactive
- IZDAVAČ
  Eidos
- ŽANR
  akcija iz trećeg lica
- IZLAZI
  početkom svibnja

www.eidos.com

Io-Interactive

IO INTERACTIVE

Relativno samozatajna škvadra iz Danske dosad je napravila *Hitmana*, *Hitmana 2* i *Freedom Fighterse*. Sad su pak uvelike u izradi *Hitmana 3* i *Freedom Fightersa 2*. Može li biti išta jednostavnije od ovoga? Ne.

"Ubojica mekog srca 3"

HITMAN 3 CONTRACTS

Moralno preispitivanje jednog inače sasvim hladnokrvnog ubojice? Naravno, još samo malo, u *Hitmanu 3*!

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Kakve su to vražje fore da se profesionalne ubojice u filmovima uglavnom opisuje kao karizmatske tipove mistične prošlosti koje bi trebalo poštovati, pa čak im se i diviti? Ta riječ je o najgorem soju ljudskih bića, nemoralnoj gamadi koja ubija zbog najnižeg od svih motiva - novca! Koliko god se sva ostala ubojstva mogu smatrati odvratnima, ipak se vežu uz neke temeljne ljudske "vrijednosti", bilo da je riječ o obrani, ljubomori ili što ja znam čemu... ali ovo... No, bez obzira na takvu gadost, jedan "Ubojica mekog srca" pomoću lika i djela Brucea Willisa portretira simpatičnog "kokatora", koji je, istina, pobio dvadeset i kusur ljudskih bića, ali što ćeš, mora se od nečega živjeti. Stoga je, dakako zasluženo, i *Hitman* serijal izazvao popriličnu količinu kontroverznih reakcija i moralističko-kritičkih propitivanja, no bez obzira na sve - on jezdi dalje!

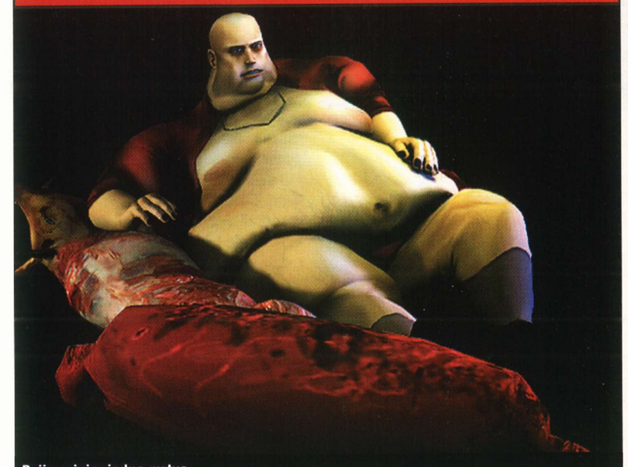
"Detalji poput sipanja laksativa u juhu, dakako sa svim popratnim pojavama tog čina, bit će ono što će prodavati ovu igru"

FLASHBACK

Štoviše, u trećem će se nastavku čak pokušati objasniti, pa usudili bismo se reći, i opravdati postupci agenta 47 iz prijašnjih dvaju nastavka tog zanimljivog serijala. A kako opravdati jednog masovnog ubojicu bez trunke grizodušja? Pa vjerojatno tako da ga stavite u situaciju u kojoj i najtvrdokorniji ateisti postaju vjernici i vraćaju se svojim ljudskim vrijednostima te traže mamu... Jasno, riječ je o situaciji bliskoj smrti, kad "proradi guza ko meduza" i čovjek se kune da će postati bolje biće i da će se, ako preživi, odsad pa nadalje boriti isključivo za općedruštvenu korist, vječne vrednote, komunističke ideale...ups. No dobro, treći nastavak počinje scenom hroptanja ranjenog agenta 47, koji sav krvav leži u svojoj hotelskoj sobi u Parizu. Zašto baš u Parizu? Nemamo pojma. Zašto krvav? Pa, osim ako se nije, režući piroške, porezao oštrim nožem, bit će da je konačno platio za neke stare račune iz prošlosti. A da bi umanjio bol, nagutao se tableta protiv bolova, nakon čega, sasvim logično, slijedi - tatarataaaaa- flashback! Aha, halucinatno propitivanje prošlosti u obliku odigravanja nezavisnih misija iz dijela njegove u igrama nikad dokumentirane "karijere". A kao što kažu i sami autori, to im je omogućilo veliku slobodu u izradi misija i poigravanje s različitim motivima, no ne i totalno nekoherentnu fabulu. Drugim riječima, to ne znači da će nivoi biti sklepani zbrdazdola, i da neće imati nikakve veze s umiranjem u Parizu, nego upravo suprotno - baš će oni postupno razvijati priču i igrača lagano dovesti do trenutačne situacije. Ah, hvalim te Bože. E sad, što je ono po čemu će se *Hitman 3* najviše razlikovati od, recimooo, *Hitmana 2?* Atmosfera, mračna, bolesna i bizarna atmosfera, koja će mu sigurno priskrbiti etiketu "zabranjeno za mlađe od 25 godina". Mda. Zašto? Zato što su totalno otišli u noir vode, što ovaj put, na svu sreću, ne znači da će se cijela igra odvijati po mraku i da će stalno padati kiša (*Max Payne 2 anyone?*), nego nešto sasvim drugo i mnogo, mnogo zanimljivije. NAIME, gotovo je s onim veselim, vedrim i osunčan-

INFOPLUS / Za nestrpljive

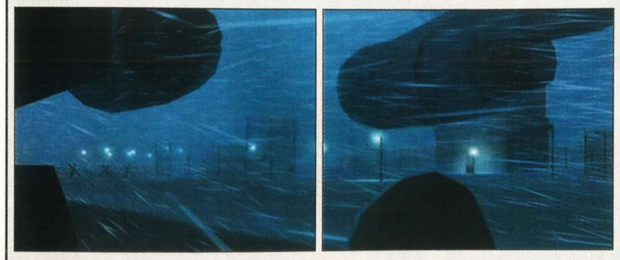
Ako biste htjeli vidjeti barem dio novih tehnologija vezanih uz *Hitman 3*, možda biste mogli zaigrati *Freedom Fighterse*, tj. igru istih autora koja sadrži tehnologije na kojima će se temeljiti i ovaj naslov. Ipak, najavljuju se i brojne optimizacije, a u Xbox i PC inačici posebno se govori o mnogo rezolutivnijim teksturama kako ne bi opet došlo do "niskorezolutivnog debakla" kakav smo vidjeli upravo u Borcima za slobodu.



Dvije svinje, jedna mrtva

4 RAZLOGA ZA POSVEMAŠNJI NEMORAL

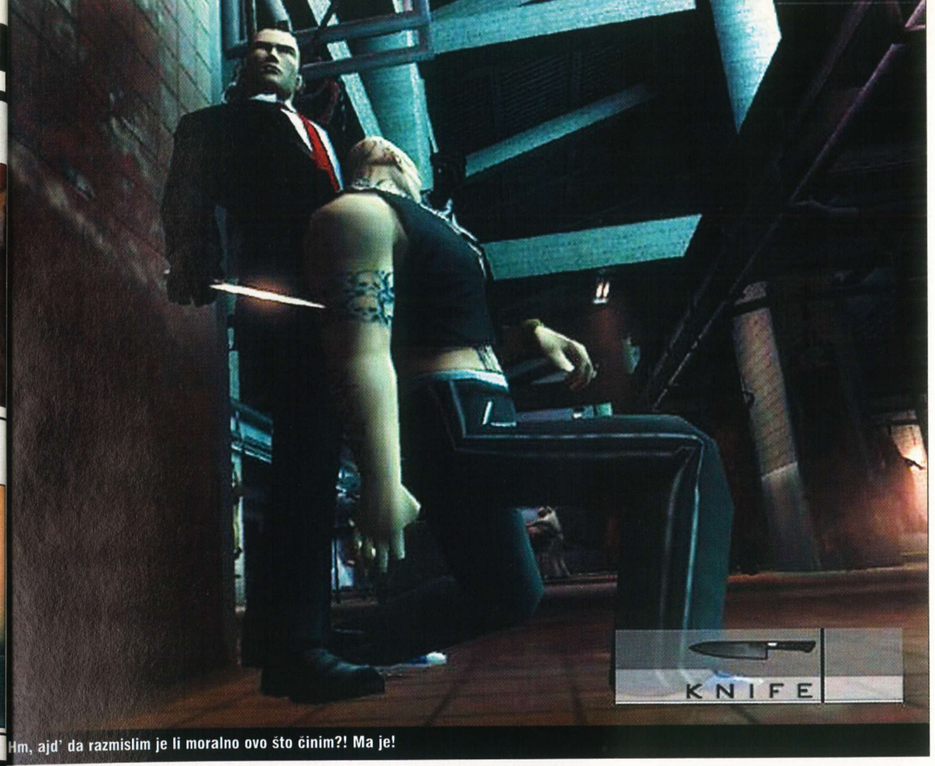
1. **UŽIVANJE** - u sasvim novoj *flashback* priči



2. **ISKUŠAVANJE** - noževa i ostalih hladnih i toplih alata smrti

3. **GUŠTANJE** - u još morbidnijoj atmosferi

4. **ISTRAŽIVANJE** - prilično nelinearnih nivoa



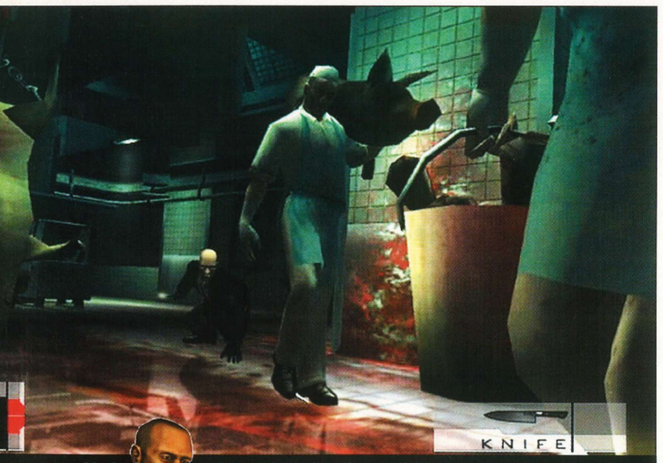
Hm, ajd' da razmislim je li moralno ovo što činim?! Ma je!

IGRAT ĆETE JER...

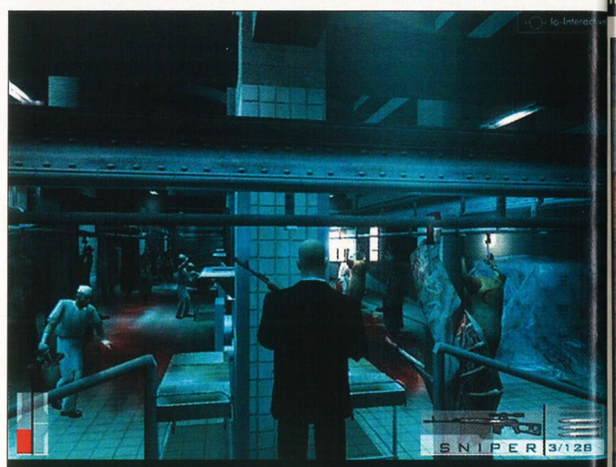
- ste i u stvarnom životu profesionalni ubojica
- nemate pametnijeg posla
- se volite igrati

Čekat ću te u sokaku...

Aha, a koliko računaš plesanje na mome... stolcu?



Idealno sredstvo za laštenje podova - svinjska krv, od sada i u vašem dućanu!



Ma super si se prerušio - crno odijelo, ćelava glava i puška, baš za mesnicu

Što kaniš s tim lešom, pervertitu?

"Nevjerojatno bogat asortiman vrućeg, a pogotovo hladnog oružja bit će pravi raj za sve fanove dobrog starog međuljudskog klanja"

« Mesar Mihalj, rodom s Karpata. Trenutačno prebiva u Parizu, gdje je otvorio i mesnicu

im lokacijama iz prijašnjih igara poput primarnim bojama nakrcanog kineskog restorana ili ljetovalištu sličnog mafijaškog zamka. Gotovo, u 'trojci' šećete po divnim lokacijama kao što su krvlju natopljene mesnice i sadomazohistički diskači!!! Ako je vjerovati još uvijek šturim informacijama (Eidose, proklet bio), *Hitman 3* će vas provesti kroz ove zemlje i gradove: Pariz (u Francuskoj grad), Francuska (zemlja), Engleska (zemlja), Kina (zemlja), Las Vegas (grad, Amerika), Amerika (zemlja) te Sibir (dio jedne velike zemlje). Vjerujemo da će ih do finaliziranja proizvoda biti još i više, no zasad su poznati samo ovi... A sad bacite oko na idući pasus i saznajte neke *in depth* informacije koje se tiču pojedinih nivoa!

KLANJE U MESNICI

Da, da, zahvaljujući našem novinarskom iskustvu (čujte, moramo se malo hvalit), ne samo da ćemo vas provesti kroz nivoe, nego ćemo progovoriti malo i o mehanici same igre i tako vam... u redu, u redu.

Uglavnom, definitivno bi valjalo započeti s krvavom klaonicom, u koju ste poslani kako biste istražili otmicu i eventualno ubojstvo jedne curice, u što je možda upleten i sam šef klaonice. Koji, dakako, nije običan šef nego nakaradna mafijaška svinja koja tik do soba u kojima se reže meso ima i sadomazohistički disko ispunjem uglavnom *adult* ikonografijom. Dobro, kad dođete u mesnicu, prvo bi vas trebala impresionirati obnovljena grafika, koja se diči dvostruko većim brojem poligona negoli ih je imao original, ali i novim efektima poput zrcala, refleksijama okoline u krvlju umrljanim podovima, te zanimljivim efektom fokusa/zamuljavanja, već viđenom u, primjerice, odličnom *Princu iz Perzije*. Zbog njega će bliži objekti i događanja biti oštri, dok će pozadina ispasti iz fokusa, dajući kadru pravu filmsku kvalitetu! Posebno se ističu atmosferski efekti poput kiše i snijega, koji bi čak trebali biti dinamični, što bi značilo da bi se promjenom smjera vjetra, morao promijeniti i smjer padanja kiše, ali i vijorenja različitih zastava, zastora i sličnog. Da nije tih pojedinosti, još bismo posumnjali u izjavu jednog od autora kako će "*Hitman 3* po svojoj bizarnoj atmosferi sličiti na Zonu sumraka", ali kako su tu, ne sumnjamo nimalo. Kad već govorimo o grafici, recimo i to da se *Hitman 3* istodobno radi za PS2, Xbox i PC, no ne u obliku čistih konverzija nego baš kao posebne inačice za pojedine platforme. Iako će tehničke razlike biti uistinu zanemarive, ipak ih valja nabrojiti. Xbox i PC inačice igre će tako imati oštrije teksture od one na Playki, no zato će ona imati neke *nativne* blurring efekte. Normalno, PC inačica će podržavati najviše rezolucije, pa se, s obzirom na sve, čini da će *Hitman 3*, osim svoje neupitne ljepote tipične za dvadeset i prvo stoljeće, biti i prilično brz i nezahtjevan. No, vratimo se mi u klaonicu. Nakon što se nauživate divne grafike, shvatit ćete da je novi *Hitman* još MRAČNIJI od prethodnika mu! A evo i primjera: nakon što izvučete kuku iz svinjske polovice, dohvatit ćete nesretnog mesara te mu je zabiti u međunožje (provjerena informacija), nabaciti ga na leđa i odnijeti do obližnje vješalice za meso. Nakon što ga kroz kralježnicu nabijete na vješalicu, slobodno uključite struju i promatrajte kako se s ostalim sisavcima (svinje, telad itd.) lagano kreću po morbidnoj vrpci za obradu mesa... Mislim, ako netko smatra da ima što odvratnije od toga, neka nam slobodno javi pismom! Sjećate se, spomenuo sam upotrebu kuke? Tako je, to znači da će okoliš biti potpuno interaktivan te će gotovo svaki predmet biti moguće upotrijebiti kao oružje - noževe, kuke, vaze, stolice… i povrh svega, *hand to hand* borba ovaj put će se odvijati malo bolje nego prije. Naime, ovisno o položaju u odnosu na neprijatelja, naš će agent izvoditi različite pokrete, a ne samo jedan, kao prije; znači, ako ga koljete sleđa, vjerojatno će mu prerezati vrat, a ako to činite sprijeda, očekujte ubod u trbuh. Lijepo.

IZDVAJAMO/ Nastavak priče

Iako su momci iz Eidosa otkrili poprilično informacija vezanih uz priču, a nešto je, dakako, procurilo i iz drugih izvora, jedno se još uvijek ne zna! Naime, iako nam je savršeno poznata potka o umiranju u hotelu i agentovom prisjećanju prošlih ubojstava, ne znamo što će se dogoditi nakon toga. To jest, čime će kulminirati spojena priča iz prošlosti s onom u sadašnjosti. To i ne bi bio takav problem kad bi se ta kulminacija dogodila na samom kraju, no neće, nego će se stapanje radnji zbiti negdje u sredini. Ili nam barem tako kažu...

SIPANJE OTROVA U JUHU

Ne bojte se, nisu zaboravljena ni vruća oružja malog i onog većeg kalibra, koja će naviše doći do izražaja u misijama nešto otvorenijeg karaktera. A kako smo mi neizmerno dobri, donosimo vam ih sva, tj. barem ona koja su do danas poznata **HLADNA:** žica (znate već o čemu je riječ), kuhinjski nož (kolji i budi bolji), plastična vrećica (Killing fields anyone?), jastuk (služi za gušenje ili za prigušivanje hica iz pištolja), motorna pila (Doom!), bilijarski štap (ne smijemo ni pomisliti što će agent raditi s njim), te **VRUĆA:** AMT HardBallers (dvostruke pljuce), Beretta 92 (agent 47 brani Sarajevo), Dragunov SVD snajper i WA2000 snajper... Super! Inače, *Hitman 3* bi trebao pružiti još veću slobodu negoli prijašnji nastavci, što će reći da će se nivoi moći odigrati na nekoliko načina, ovisno o vašim pristupima i odlukama. Tako bi se npr. moglo ispostaviti da spomenuti šef klaonice uopće nije kriv za otmicu krhke curice, nego je to učinio njegov retardirani brat! Da, misiju MOŽETE odigrati i tako da koknete krivu osobu i nikad ne saznate istinu, u čemu zapravo i je najveća čar ove igre. Kao primjer *Hitmanove* otvorene arhitekture može poslužiti i nivo u Sibiru, gdje stižete skriveni u transportnom zrakoplovu. Naime, prvo ćete morati odlučiti kako ćete izići iz zrakoplova - ili na glavna vrata, koja se nalaze sprijeda, a oko njih je stražara ko u priči, ili pak na stražnja, koja su, opet, prilično udaljena od glavne mete. A nje se također možete riješiti na nekoliko načina: uletavajući u bazu, pucati na sve što se miče i nadati se da ćete nekim čudom preživjeti ili... ili koknuti stražara, obući njegovo odijelo i paziti na protivnički AI! Upamtite, nema šetkanja oko stražara jer, ako ih odora i zavara, vaša jedinstvena faca sigurno neće. A ne dao bog da vas krenu pretraživati i nađu vam skriveno oružje! Također, zaboravite i na nekakve neprirodne radnje, poput skakutanja na mjestu ili trčanja oko stolaca, jer će, kažu, obnovljeni AI takve bedastoće rješavati po kratkom postupku; hijene će skužiti da nešto nije u redu i... A zadnja pak opcija da se riješite neprijatelja prokleto je perfidna: naspite mu laksativ u juhu, pričekajte da ga potjera, te ga pratite do WC-a i riješite kako probavnih, tako i životnih tegoba. Vidite, iako su slične stvari bile moguće i u prijašnjim nastavcima, ovdje su one dovedene do savršenstva te pomno izgrađene kako bi igraču pružile maksimalan užitak. Briga za detalje ogleda se i u tome što su za sve strane jezike uzeti izvorni govornici, a ne polupriučeni amateri s odvratnim naglaskom koji bode uši. Nadalje, većina nivoa izrađena je uz veliku pomoć profesionalnih arhitekata, pa bi *Hitman 3* trebao biti ljepši nego ikad. Ma ukratko, *Hitman 3* bit će logični nastavak *Hitman* evolucije, potpuno u skladu s novim vremenima i dostignutim standardima, bolje grafike, gušće atmosfere, otvorenijeg načina igre i još krvaviji. A zahvaljujući provjerenim prethodnicima, mislimo da ta izjava neće doživjeti sudbinu besmislenog novinarskog *blurba* nego da će biti živa istina... Ma, uopće me nije briga sve dok mi daju tu prokletu žicu, nož, jastuk, kolji, kolji, krv, krv, vadi oči, pikaj, truj...
Ah, krasna li smo bića... ■

INFOBOX

- **TOCA RACE DRIVER 2 THE ULTIMATE RACING SIMULATOR**
- PROIZVOĐAČ
  Codemasters
- IZDAVAČ
  Codemasters
- ŽANR
  simulacija autoutrka
- IZLAZI
  proljeće 2004.

www.codemasters.co.uk/tocaracedriver2

CODEMASTERS Već petnaestak godina ovaj engleski proizvođač igara stvara hitove. Ima šezdesetak igara koje su dospjele na vrh top ljestvica. Rade za PC i sve moguće konzole a neki od najpznatijih hitova su im Colin McRae serijal, ToCA serijal, Operation Flashpooint ...

VRHUNSKE NJEMAČKE JURILICE u touring varijanti samo su djelić autoakcije koja vas očekuje...

FORD GT na trkaćoj stazi, što sumnjamo da ćete vidjeti u stvarnom svijetu...

IGRAT ĆETE JER ...

- će objedinjavati sve moguće utrke
- će imati iznimno napredan grafički engine
- zovu oktana ne možete odoljeti

KAMIONDŽIJAMA će Race Driver 2 postati obvezno "štivo", bez kojeg neće moći ni dana

IMAT ĆETE PRILIKU provozati i James Bondovu najnoviju jurilicu...

Najpotpunija trkaća igra svih vremena

TOCA RACE DRIVER 2
THE ULTIMATE RACING SIMULATOR

LJUBITELJI različitih generacija mustanga doći će na svoje u specijalno skrojenom turniru...

PIŠE **Patrik Pencinger**
patrik.pencinger@janus.hr

Jedan od najuspješnijih trkaćih serijala svih vremena, *ToCA*, koji se može pohvaliti s više od 5 milijuna prodanih primjeraka, što je doista respektabilna brojka, dobiva novog člana. Naime, ovog proljeća izlazi vrlo ambiciozno prozvan *ToCA Racing Driver 2: The Ultimate Racing Simulator*. Hoće li ponuditi kvalitetu poslovičnu za ovaj serijal, ali i opravdati vrlo pretenciozno ime, uskoro ćete se i sami moći provjeriti.

I uza sve peripetije vezane uz ToCA licenciju, Codemasters ju je ipak nekako uspio obnoviti, što znači da će se ljubitelji sportova koji uključuju prometala na četiri kotača u digitalnoj domeni ovog proljeća moći okušati u natjecanjima preslikanima iz stvarnog života. I to nije sve. Naime, od samog početka rada na igri razvijali su se potpuno novi modovi igre, poput primjerice svekoliko popularnog *streetracinga*, i to samo, kako smo mi i zlobnici poput nas mudro zaključili, iz straha da se na kraju ipak neće dočepati ToCA licencije. Nasreću, zlokobni se scenarij nije ostvario, pa će tako trkaća igra s najduljim imenom postati i igra s najvećom ponudom svim mogućih tipova utrka koji postoje u stvarnom svijetu. Od *old-timera* preko japanskih nasviranih pila do megakamiona. Zapravo, kad malo bolje razmislimo, Codemasters je povukao sasvim logičan potez - želi li se napraviti ultimativna simulacija, ona mora biti sveobuhvatnija od svih postojećih.

KAO STVARNO...

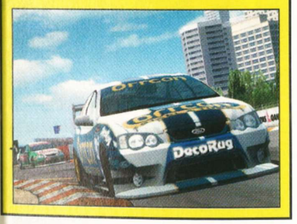
A kako se čini, takva će i biti. I to ne samo s vizualne strane. Naime, nova *ToCA* počiva na najnaprednijem i najrazrađenijem fizikalnom modelu što smo ga ikad vidjeli u autosimulacijama. Dotični će iznimno vjerno prenijeti fiziku ceste na računalo te vam omogućiti da radite egzibicije iz stvarnog svijeta, poput *oversteera* i *understeera*, izvlačenja iz zavoja s gasom, trikove s ručnom kočnicom..., no valja također spomenuti još jedan vrlo važan segment dočaravanja automobilističke stvarnosti, i to zahvaljujući ponajprije specijalnom podsustavu fizikalnog modela imena Terminal Damage engine. Riječ je o modelu simuliranja oštećenja automobila koji vam omogućava ne samo da automobil ogrebete i malo mu udubite blatobran nego da ga doslovce razbijete u tisuću komadića. To će se, dakako, dogadati samo u ekstremnim situacijama. U normalnim situacijama će vam, primjerice, razbijeno staklo povećati otpor zraka, dok će vam pak oštećen mjenjač pogoršati ubrzanje, a oštećen ovjes zavlačiti automobil u stranu. Svejedno, pripazite - naime, ako vam je auto previše slupano, biva izbačeno iz utrke pa ste prisiljeni početi je iznova. Znači, jedan malo izraženiji udarac u zid brzinom iznad stotke i utrka je za vas gotova.

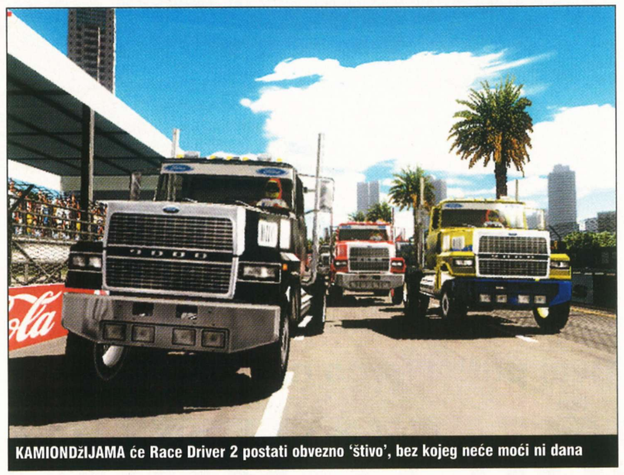
Imamo li na umu čije su sve licencije automobila dobivene za ovu igru, pravo je čudo što su proizvođači dopustili da ih se tako nemilice gnječi i lomi. Na izbor su vam, naime, ponuđeni najrazličitiji automobili, pa čak i kamioni (od visokoktanskih prometala nedostaju jedino motori), tako očekujte modele proizvođača poput Forda (mustang, GT...), Jaguara (XJ220, XKR...), Nissana (svemoćni skyline GTR...), Aston Martina (DB5, DB9, Vanquish), Mercedesa, Audija i mnogih drugih. Konkretno, na raspolaganju vam je 35 snažnih vozila, koja ćete moći voziti na 31 lokaciji u 48 različito konfiguriranih staza – što prenesenih iz stvarnog svijeta, što iz mašte. I još nešto. Sjećate se da je prvi *Race Driver* imao nekakvu priču? E pa, recimo da ona postoji i ovdje. Jednima se ta nevješto sročena priča svidjela, drugi su je pak mrzili, no ovaj put će je, kako saznajemo, biti nešto lakše ignorirati. To volimo.

IZDVAJAMO

VIDOVI IGRE

ToCARD2:TURS (što je, dakako, kratica punog imena ove igre) će, kako se čini, biti najcjelovitija trkaljka svih vremena, a argumenti koji tome idu u prilog su modovi i načini utrkivanja koje će sadržavati. Postoji, naime, čak petnaest tipova utrkivanja kroz 31 prvenstvo, i to: GT Sports Car utrke, ulične utrke, reli, DTM, V8 Supercars, Global GT Lights, Rally Cross, Formula Ford, Open Wheel Grand Prix, Classic Car Racing, Super Truck racing, Stockcar Oval Racing, utrkivanje na ledu, utrke kabrioleta te utrke ekstremno nabrijanih auta.





KAMIONDžIJAMA će Race Driver 2 postati obvezno 'štivo', bez kojeg neće moći ni dana

JAPANSKE street-racing ikone najželjnije očekujemo!

"Ono što je *Gran Turismo* napravio za sve moguće automobilske marke, *Racing Driver 2* će učiniti za sve moguće tipova automobilističkih natjecanja!"

Obećan je i vrlo sofisticiran i dozirano agresivan AI. Naime, kad je riječ o vašim protivnicima, i vozna svojstva njihovih automobila ovisit će o stupnju oštećenja, što znači da će daleko više nego prije izbjegavati sudare i udarce u zidove.

HIGH TECH

Očekuje se da će ova igra značajno pomaknuti vizualne granice u automobilskim simulacijama. Gospodari koda tvrde da će u 60 sličica u sekundi vrtjeti trostruko kompleksnije scene što se tiče poligona od danas aktualnih. Glazuru će dati realistični specijalni efekti poput *motion blura* i simulacije dubine polja. Ne smiju se zaboraviti ni zvučni efekti. Naime, poznato je da su se za *Race Driver* pomno snimali zvukovi "na lokaciji" za svaki model automobila. Taj postupak, dakako još rafiniraniji, korišten je i za ovaj *Race Driver*.

MULTIPLAYER

Osim za PC, *ToCA Race Driver 2* bit će u proljeće izdan i za Xbox, s tim da će obje platforme doživjeti istodobno i svoju *online multiplayer* (Xbox Live...) izvedbu. Očekuje se da će ista biti vrlo popularna. Riječ je o jedinom dijelu igre koji je potpuno iznova pisan kako bi se zajamčile vrhunske performanse i s punom ergelom od 21 automobila na stazi. Dva Xboxa bit će moguće spojiti i System Linkom, a PC igrači će moći pokrenuti svoj vlastiti server na kojem će moći pokrenuti vlastitu internu ligu.

Moramo priznati, sve rečeno zvuči obećavajuće, međutim nameću se i dva pitanja: koliko će Codemasters od toga doista i ostvariti te koliko snažan hardver će biti potreban da se sve to vrti uz ugodne performanse?! ☐

INFOBOX

UNREAL TOURNAMENT 2004

- PROIZVOĐAČ: **Digital Extremes**
- IZDAVAČ: **ATARI**
- ŽANR: **FPS**
- IZLAZI: **16.04.2004.**

www.ut2004.com

DIGITAL EXTREMES

Tvrtka poznata po ekstraordinarnom *Adventure Pinballu* i megapopularnom *Dark Sectoru*? Pa baš i ne, iako su, doduše, i to naslovi za koje su oni odgovorni, no prije će biti da ih je proslavio *Unreal* i *UT* serijal kojeg se drže kao pijan plota, kao žedan izvora, kao gladan trgovačkog centra u kasnim noćnim satima, kao pijanac za bolnu glavu, kao uspješan poslovni čovjek za novi bussines mobitel... ekhm. Uglavnom, *Unreal* i gotovo!

A NA GORDANU možete vidjeti našu proljetnu kolekciju za sezonu 2004.-2005.

Ovaj put stvarno nestvarno...

UNREAL TOURNAMENT 2004

HOP, HOP, lakim korakom u šume nepoznate

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Prošli nas je *Unreal Tournament* zapravo djelomice razočarao - nije donio neke bitnije novine u odnosu na prvi dio, nego se sve svelo na puku promjenu scenografije i oružja. Dapače, promotri li se malo bolje, vidi se da je dotični zapravo poslužio kao testni poligon za novu Warfare grafičku tehnologiju, dok je sama UT srž i iskustvo igranja ostalo nepromijenjeno. To su ubrzo shvatili i igrači, koji jednostavno nisu htjeli ili pak, zbog hardverskih razloga, nisu mogli prijeći na nj, tako da se 'jedinica' vrlo dugo održala (čak je i danas mnogi rado igraju), pružajući jedinstveno UT iskustvo. Ukratko, bila je riječ samo o "godišnjem" obnavljanju franšiza, tj. ubacivanju nekih sitnijih poboljšanja u gotovo isti proizvod kako bi se zgrabila lova. Slična je situacija i s najnovijim nastavkom: iako će srž grafičkog enginea biti "optimizirani" Warfare kod, već letimičan pogled na priložene slike otkriva da ni ovaj put neće doći do nekog većeg generacijskog skoka. Inače, slobodno računajte na apsolutno sve karte i modove iz *UT-a 2003* plus dva bonus packa koje su za njega u međuvremenu izdali Digital Extremes i Epic Games. Doduše, nešto se još šuška i o eventualnoj nekompatibilnosti s 2003 serverima, no ako je već spomenuti sadržaj unutra, vjerujemo da će sve biti OK. Nadalje, tu su i svi dosad nam poznati modovi, dok će oružja s kojima ćemo ih prelaziti i dalje odisati specifičnim UT karakterom, pa se ni tu ne najavljuju neke veće promjene... "Koji je sad to k....?" pitate se s pravom, a mi vam odgovaramo da bi to doista bio itekakav problem da tu nisu i dva moda koja se zovu *assault* i *onslaught*. *Assault* vam je već poznat od prije - napadanje ili obrana velikih baza i sličnih fiksnih instalacija, s tim da će ovaj put karte na kojima će se sve to odvijati biti doista goleme. Na jednoj će tako trebati osvojiti/obraniti golemu tvornicu robota, a kad to kažem, onda doista tako i mislim – G-O-L-E-M-U. Na drugoj ćete se pak boriti u svojim svemirskim *fighterima*, pokušavajući osvojiti jedan poveći svemirski brod. Gulp!? Brodovi, *fighteri*??? Da, da, jer upravo najveća novina *UT-a 2004* je implementacija vozila, letjelica i svemirskih brodića po uzoru na *HALO*, *Chrome* ili u krajnjem slučaju *Far Cry*. A najbolji mod za ludu zabavu u pokretnim strojevima bit će spomenuti *onslaught*, koji se također temelji na timskom osvajanju baze, ali s jednom sitnom modifikacijom. Naime, kroz sami teren prolazi velika energetska crta, koja je ispresijecana "čunjićima" koji idu od baze do baze, koje pak trebate zauzeti i zadržati u posjedu do kraja, kako biste ih uz pomoć cijele skupine sve osvojili i...i ugasili neprijateljskoj instalaciji generator štita te jurnuli u konačni

JELDA da vas od ovakvih prizora nešto stegne u grlu?

LEBDI... Bit će onda da je lebdjelica

MACO, sedamdesete su prošle

AJDE MALI, napumpaj mi prednju desnu... Neces???

Ups, a samo sam stisnuo ovu lijepu crvenu tipku

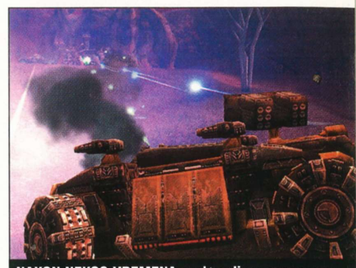
"Ono što su druge igre već odavno ponudile konačno će ponuditi i *UT* - FPS-raspucavanje u brojnim vozilima, letjelicama i svemirskim brodicama"

NE, nismo pomiješali slike, i ovo je UT 2004!

prodor! Ali, pazite, osvoji li vam neprijatelj samo jedan čunjić, crta se prekida i štit se ponovno diže! Budući da bi ostvarivanje spomenutog cilja bilo gotovo nemoguće izvesti pješke, u igru ulijeću spomenuta vozila, poput džipa *scorpiona* i lebdjelice *mante*, koja će kao i sva druga prometala biti opremljena primarnim i sekundarnim naoružanjem. Osim u njima, uživat ćete i u fiksnim *turretima*, a pogotovo u činjenici da će sve skupa biti fino izbalansirano - tako će letjelice s lakoćom uništavati džipove i tenkove, džipovi i tenkovi će iz daljine derati po *turretima*, dok će *turreti* ko od šale rušiti letjelice! A kao i u *Halou*, kad vam se "sruši" džip, jednostavno ćete ga snagom mišića ponovno postaviti na kotače. O svemirskoj se bitci, nažalost, ne zna gotovo ništa - to im je, naime, jedan od jačih EPP aduta, koji čuvaju za kraj. Recimo i da ćete sve spomenuto izvoditi na više od dvadeset i pet karti, pa se tako faceri koji rade na igri već naveliko hvale kako će ih biti više nego ikad prije. *Botovi* se, dakako, podrazumijevaju, kao i svi moderni dosezi MP umrežavanja. Bit će tu i 3D audia i svih ostalih čuda, pa ipak, oni koji su igru već vidjeli u pokretu kao ono najvažnije ističu nevjerojatnu brzinu odvijanja – čak brže nego u *UT-u 2003*! Super, jer iako smo i dalje uvjereni da *UT 2004* neće izazvati onoliko divljenja koliko ga je izazvao prvi *UT*, moramo priznati da će zbog novih modova i konačne implementacije vozila ponuditi jedno posve drugačije akcijsko iskustvo. A to što ga je HALO u tome pretekao gotovo za dvije godine (Xbox inačica), nema veze... A što ćeš, pusti... ☐

IGRAT ĆETE JER ...

- **konačno ima džipova i aviona**
- **ima i svemirskih letjelica!**
- **ste UT fan, za Boga miloga**

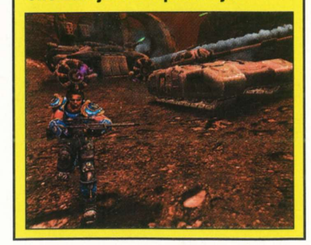


NAKON NEKOG VREMENA ovakve divne scene vas jednostavno PRESTANU fascinirati. Žalosno, nije li?

IZDVAJAMO

KONKURENCIJA

Popularnost novog *Unreala* ovisit će ponajviše o vozilima i njihovu ponašanju u vožnji. Pod tim ponajprije mislimo na osjećaj vožnje, kabinu te fiziku upravljanja i skakutanja po okolnim bregovima. A tu se *UT* sukobljava s velikim konkurentima poput *Battlefielda 1942* i *Far Crya*, koji su to doveli gotovo do savršenstva. Ipak, kako će, uz kopnena i začna prometala, novi *UT* ponuditi i ona svemirska, nimalo ne sumnjamo u njegov uspjeh ni na tom prilično zahtjevnom području.



INFOBOX

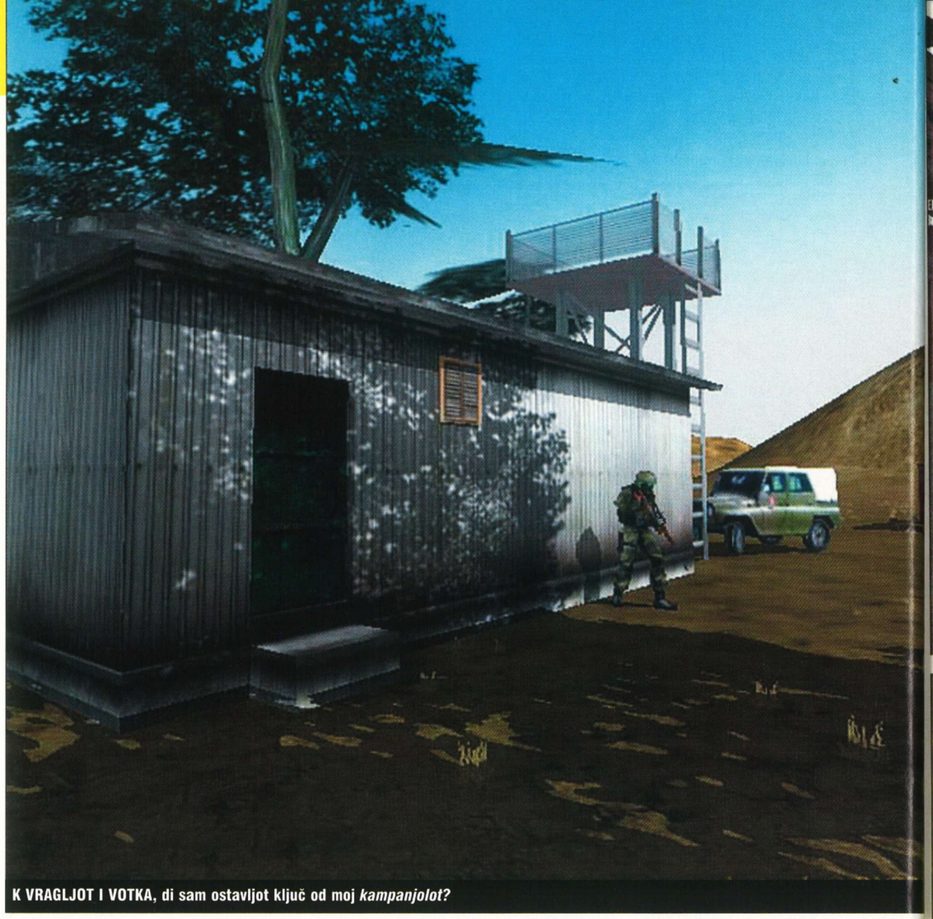
SPECNAZ: PROJECT WOLF

- PROIZVOĐAČ
  Byte Software
- IZDAVAČ
  GMX Media
- ŽANR
  taktička pucačina iz prvog lica
- IZLAZI
  najesen

www.byte.sk

BYTE Software

BYTE SOFTWARE je skupina slovačkih programera kojoj je ovo prvi projekt. Riječ je o mladim i ambicioznim dečkima koji polažu sve svoje napore u izradu ovog doista obećavajućeg naslova. Početkom 2001. počeli su raditi na engineu, a kad su uspjeli napraviti prve demo-primjerke, napravljen je i scenarij za igru. Do kraja 2002. dovršen je osnovni model AMOEBE, koji se može nadograđivati u međuvremenu nastalim efektima. Bude li igra doista kvalitetna kako nam se čini da bi mogla biti, nema sumnje da će se još itekako čuti za ove dečke.



K VRAGLJOT I VOTKA, di sam ostavljot ključ od moj *kampanjolot?*

U moru mediokritetnih pucačina iz prvog lica GMX Media očekuje da će se njihova isticati vrhunskom kvalitetom

SPECNAZ: PROJECT WOLF

PIŠE **Goran Maravić**
goran.maravic@janus.hr

Izdavač GMX Media svakako je u pravu kad tvrdi da je tržište pucačina iz prvog lica prepuno naslova srednje i loše kvalitete te da dobar naslov, bez obzira na prividnu zasićenost, može bez problema postići zaslužen uspjeh. Uvjeravaju nas, naravno, da će *Specnaz: Project Wolf* biti izvrstan naslov. S obzirom na dosadašnje iskustvo s istočnoeuropskim programerima, možemo očekivati samo najbolje. Podsjećamo vas, najbolji naslov tog žanra izradila je ekipa iz Praga - dakako, mislimo na *Operation Flashpoint*.

Specnaz je skraćenica od "SPECialnogo NAZnacenie", što bi na ruskom značilo *specijalni zadatak*. Tako su prije u sovjetskoj vojsci, a danas u ruskoj, nazivali jedinice specijalnih namjena. Doduše, isprva su i strane specijalne jedinice također zvane tim imenom, no s vremenom se kratica udomaćila kao naziv za ruske specijalce. Svjetska javnost je prvi put čula nešto o njima 80-ih godina prošlog stoljeća, kad se ruska vojska angažirala u Afganistanu. Mudžahedinima podržavanim od CIA-e tresle su se gaće na spomen Specnaza. Američka filmska industrija prikazivala ih je kao glavne negativce dugi niz godina, no jedno nikako nisu mogli zanijekati - uvježbanost i sposobnost pripadnika tih jedinica. Bilo je, stoga, krajnje vrijeme da se i njima posveti jedna igra. Dosta nam je više naslova u kojima su glavni protagonisti samo zapadne specijalne postrojbe.

Posebnost obećana u najavi neobična je i, moramo priznati, još nikad viđena u igrama ovog žanra. Naime, u mnogim misijama pridružit će vam se specijalno istreniran vuk i pomoći vam u obavljanju vašeg zadatka. Kreatori igre nisu otkrili mnogo o načinu na koji ćete njime upravljati, ali ćete, kažu, u 60% misija moći koristiti pomoć te divlje životinje. Korištenje dresiranih vukova nije izmišljotina autora igre, ruske specijalne postrojbe su još davnih 50-ih eksperimentirale s dresiranim psima. Zaključak velikog eksperimenta s više od 1000 pasmina je bio da se pas previše udomaćio te da ne posjeduje agresivnost potrebnu da bude borbena životinja. Izbor je pao na vuka. Projekt je, navodno, doveo do stvaranja doista sposobnih borbenih životinja. U svakom slučaju, bit će vrlo zanimljivo vidjeti kako će funkcionirati borba vuka i naoružanog čovjeka.

Priča koju će pratiti naslov bavit će se izgubljenim minijaturnim nuklearnim uređajem. Specnaz je u prošlom stoljeću posjedovao baze po cijelom svijetu iz kojih je trebao, u slučaju pretvaranja hladnog rata u pravi rat, započeti akcije protiv NATO-saveza. Jedno od oružja koje im je bilo na raspolaganju bili su mali metalni koferi u kojima se nalazi nuklearna bomba poprilične snage. Rat se nikad nije dogodio, a propast Sovjetskog Saveza dovela je do slabljenja vojnog budžeta pa su brojne baze po svijetu bile loše zaštićene i održavane, a mnogi vojnici pobjegli su sa svojih dužnosti u potrazi za kruhom. U Africi je jedna takva mala baza pregažena, a minijaturne nuklearne bombe su netragom nestale. Specnaz, tim poslan da ih vrati, također je nestao pa je, dakle, igraču povjerena sudbina svijeta u ruke. Cilj je vratiti bombe, da ne bi slučajno zalutale među teroriste koji bi ih mogli upotrijebiti na civilnim ciljevima i izazvati velike žrtve. Potjera za opasnim oružjem vodit će vas u Iran, Jemen, Afganistan, Uzbekistan i Burmu. Sveukupno će bojišta brojati čak 39 misija, što je vrlo impresivan broj, te vam osigurati sate i sate igranja. Na nekim misijama pridružit će vam se američki specijalci, Delta Force, te ćete s njima moći razmijeniti čak i borbenu opremu.

Došli smo tako i do jednog od zanimljivijih dijelova taktičkih pucačina. Naravno da će većinu te opreme činiti rusko naoružanje. Ruska inventivnost omogućit će vam da koristite neka doista zanimljiva oružja koja ne srećemo često u računalnim igrama. Oni nervozniji u novim situacijama i s nepoznatom opremom moći će koristiti klasično naoružanje zapadne proizvodnje koje koristi Delta Force.

Sve u svemu, na raspolaganju vam je više od 21 komada oružja. Zapadna oprema je svim igračima dobro poznata iz brojnih igara na tržištu, pravi sladokusci će koristiti originalnu rusku opremu. Zanimljivo je da su dobro razrađena i pomno odabrana oružja u rukama terorista. Riječ je o modelima prisutnim na crnom tržištu, iz čega je vidljivo da su se autori jako dobro informirali o tematici kojom se bave, što posebno cijenimo.

Grafički engine koji stoji iza *Specnaza* proizvod je samih developera.

Razvijan je posebno za otvorene prostore, no vjerujemo da ni prikazi u zatvorenim neće biti manjkavi.

Programeri su engine nazvali AMOEBA. O njemu znamo tek onoliko koliko smo vidjeli na *screenshotovima*, i valja reći da ne izgleda loše. Osim trčkaranja golemim prostorima, bit će moguće i voziti se u različitim zemaljskim i zračnim prijevoznim sredstvima. Kreatori nisu baš detaljni po tom pitanju, ali za pretpostaviti je da će igrač moći upravljati većinom tih vozila. Ostaje nam samo da se strpimo do jeseni i vidimo rezultate slovačkih programera. ■

OVDJE se dogodilo nešto strašno, toliko strašno da vam nećemo niti natuknuti što

IZDVAJAMO

ŽIVJELA RUSIJA!

Najčešće su u pucačkim igrama glavni likovi najbolji specijalci na svijetu - američki. Naravno, istina je poprilično daleko od toga, što svjedoče neuspjele operacije poput spašavanja taoca u Iranu početkom 80-ih, kad nitko nije spašen, a specijalci su se slupali s helikopterima, ili pak noviji događaj u Somaliji, kad su Delte dobili po nosu od hrpe drogiranih odrpanaca s kalašnjikovima. Europljanima je dosta takve dominacije u igrama, pa su se okrenuli malo drugačijim temama ne bi li pokazali da nije sve što je američko dobro, a sve ostalo loše. U svakom slučaju, osvježavajuća promjena.

NIT' JE SNIJEG, nit' su labudovi, a da nije šator age Hasanage?...

E, DA IMAM jugoslavenski kalašnjikov, sad bih imao kliješta za rezat žicu

PROBUŠIT ću mu zimske gume i smijati se za šest mjeseci

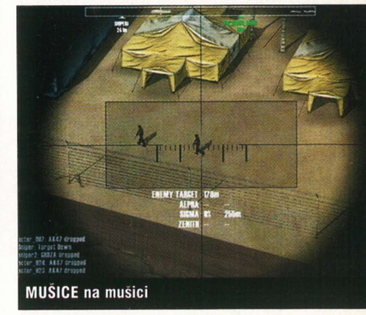
"Još strašniji, nemilosrdniji i opasniji od *Delta Forcea!*"

IGRAT ĆETE JER ...

- **ćete u igri biti ruski specijalac**
- **volite vukove**
- **vam je puna kapa američkih heroja**

RAYBAN sunčane naočale su standardna oprema ruskih specijalaca

Rusko naoružanje je možda malo grubo po rubovima, ali izvrsno funkcionira



MUŠICE na mušici

INFOBOX

STAR WARS: REPUBLIC COMMANDO

- PROIZVOĐAČ
  Lucas Arts
- IZDAVAČ
  Lucas Arts
- ŽANR
  FPS
- IZLAZI
  Treći kvartal 2004.

www.lucasarts.com

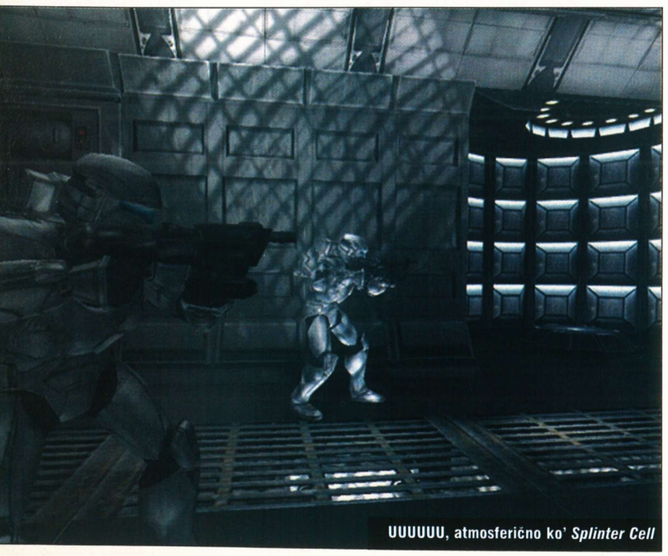
LUCASARTS OFFICIAL SITE

LUCAS ARTS Da vam sada idem objašnjavati tko je i što je jedan Lucas arts, bilo bi čisto vrijeđanje vaše inteligencije. Prema tome, osim što mi ovo dobro dođe kao izgovor za čisti nerad, još mi uz to može biti i političko lobiranje kod vas, dragih mi čitatelja, jer sam u prethodnoj rečenici zapravo rekao da ste inteligentni! Niste li?

IIIIJAAAARGH, smrdi mi iz zuuubiii!!!

Star Wars FPS sa dozom smrtno ratničke ozbiljnosti

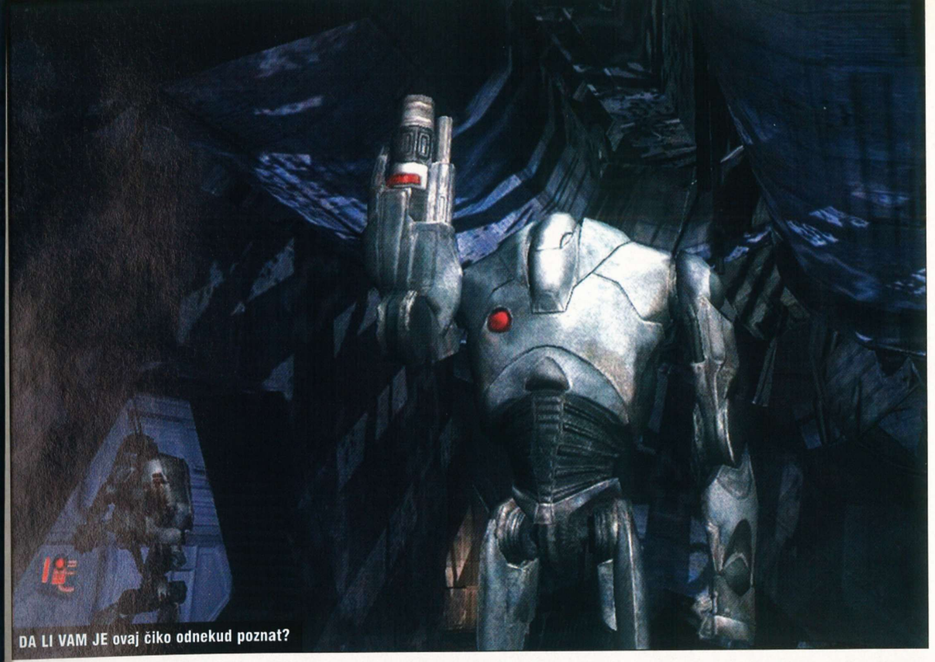
STAR WARS REPUBLIC COMMANDO



UUUUUU, atmosferično ko' *Splinter Cell*

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Star Wars: Republic Commando bit će jedna od onih igara koje se rade paralelno za Xbox i PC. Što ne znači da će biti loša jer, osim što joj je već na samom početku zajamčena Xbox vizualna kvalitetu, bit će zamjetan i popriličan utjecaj HALO filozofije. No prije nego što vam pojasnimo te ljepote, osvrnimo se na priču i scenarističku strukturu same igre, koja će biti nešto sasvim neviđeno u jednoj SW pucačini. Zaboravite jedije, zaboravite spašavanje univerzuma i zaboravite odigravanje nivoa samo uz pomoć vaše svevišnje ruke, jer *Republic Commando* po prvi put neće biti herojska priča svemoćnog, erm, heroja... Nikako, nego će vas, naime, staviti u ulogu jednog od bezbrojnih republičkih klonova, koji je samo jedan u nizu i kao takav itekako ovisan o svojim borbenim kolegama. Aha, aha, rekli smo "republičkih" klonova, što znači da će *Commando* biti vezan uz nove SW filmove, odnosno, preciznije, na sam početak Klonskih ratova, koji smo mogli vidjeti na kraju Epizode dva. To što se radnja igre odvija između odgledanog i još neobjavljenog filma autorima je omogućilo mnogo toga - naime, nisu bili vezani čvrstim scenarističkim lancima, nego su mogli pustiti mašti na volju i popuniti neke rupe koje niste vidjeli na velikom ekranu. Jasno, pridržavajući se svih glavnih SW fabularnih odrednica, kako se ne bi izašlo iz okvira ove vječne mitologije... *Republic Commando* tako će vam ponuditi tri velike kampanje, koje će se odigravati na Geonosisu, jednoj zasad nedefiniranoj svemirskoj stanici, te matičnom svijetu dlakavih Wookija - Kashyyku. Ako vam se samo tri glavne lokacije čini malo, ne brinite, po onom što smo vidjeli, nivoi će biti vrlo složeni i vrlo raznoliki. Dakle, po tim svjetovima šetat ćete se u ulozi čistog *troopera*, ali ne nužno i najnižeg prašinara, zato što ćete pod komandom imati tri komandosa, kojima ćete upravljati doslovce nekim rudimentarnim naredbama, koje možda najviše sliče na one iz *Rainbow Sixa* jer ćete ih zadavati pomoću jedinstvenog sustava ciljanja, tj. uperivši ciljnik u odredeni objekt, zadavat ćete odredene naredbe. Znači, ako npr. naciljate kakvo drvo, svojim ćete podredenim moći narediti da ga napadnu (zašto bi, pobogu, netko napadao drvo???), da ga brane ili da se ispod njega sakriju. Neki će objekti imati i dodatne funkcionalnosti, pa će vam proširiti paletu naredbi i tako dodatno usložiti ovaj na prvi pogled jednostavan sustav zapovijedanja. HALO? HALO elementi najviše će se odražavati u tome da ćete odjednom moći nositi samo dva oružja (primarno i sekundarno) i bombe... Medutim, primarno oružje u *Republic Commandu* bit će nadogradivo, što će reći da ćete ga različitim modulima moći pretvoriti u snajper, bacač raketa i slično. Moći ćete pokupiti i oružja s palih boraca, što će, s obzirom na njihove posve druga obilježja, igri dati dodatnu raznolikost. Pritom mislimo na sve one kreature koje ste mogli vidjeti u drugome filmu, a koje su vitlale nekim stvarno ezoteričnim i, nažalost, moramo reći, pomalo netipičnim SW pucaljkama. O mogućnosti uporabe eventualnih vozila zasad se ne zna ništa, pa nam ostaje da se samo svesrdno nadamo. No, zato nekog vraga znamo o grafičkom engineu, koji će biti optimizirani Unreal Warfare, a osim svoje sirove moći, bit će i nešto mračniji, tj. realniji. Stoga čak i iz priloženih slika možete vidjeti da je s primarnim bojama gotovo, jer igra teži što većoj ratnoj "realnosti" i sveopćem ugodaju jednog imaginarnog SW rata. Vietcong Star Wars? Nikad se ne zna! O *multiplayeru* vam ne moramo ni pričati, baš kao ni o hardverskim zahtjevima, za koje vjerujemo da će biti - niski! Hej, ipak se igra paralelno radi i za Xbox. Stoga, ako vam je još uvijek do dobre doze SW napucavanja u nešto realnijem ratnom okruženju koje podsjeća na HALO, sve nas navodi na pomisao da će *Star Wars: Republic Commando* biti ispunjenje vaših najludih snova. I dakako, o svemu mnogo, mnogo više kad igra konačno stigne. Ah, i neka Sila, Yoda... ajd'...dosta za danas. ☐



DA LI VAM JE ovaj čiko odnekud poznat?

BLAM, BLAM, ovo izgleda baš ko iz neke igre

Tihomire, gađaj ga u srednje rebro!

"Dugoočekivano poozbiljenje cjelokupne SW FPS mitologije je konačno pred vratima!"

IZDVAJAMO

BOX, BOX, BOX!

Znamo, znamo, baš kao i nama, i vama je već dosta multiplatformskih igara koje po samoj svojoj definiciji nisu u stanju u potpunosti iskoristiti sve potencijale našeg ljubljenog PC-ja. Doduše, valja priznati da PC igre još uvijek u nekim područjima kaskaju za Xbox tehnologijom, ma koliko se to činilo nevjerojatnim. Stoga je izrada *Republic Commanda* za Xbox i PC zapravo pozitivan podatak, koji će nam osigurati vrhunsku vizualnu prezentaciju uz ipak prihvatljive hardverske zahtjeve. Jasno, ako se ne ponovi nesretni debakl kao i s *Halom* koji je, gonjen na tri puta jačem 'pecinom' hardveru, postigao tek trećinu Xboxove brzine obnavljanja slika. Narodski rečeno, FPS-ova. Škvadro, ajde fino pogledajte slike i prestanite me gnjaviti. AAAAAAAAAAAAAaaarrrrg! Mda, Sila i Yoda to su para dva!

IGRAT ĆETE JER ...

- **ste SW fan**
- **žudite za spojom HALOA-a i SW-a**
- **jer konačno želite vidjeti nešto mračnije uprizorenje SW svijeta**

AAAARGH, pa on je hologram, bježmo!

SMILJANE, nešto si mi mršav ovih dana

ŠTO FEJZERI ovdje rade???

SPRŽŽŽŽŽŽ

BETA RECENZIJA

"Okus raja"

FARCRY beta

Vidjeli smo ga, vidjeli smo ga, vidjeli smo ga, vidjeli smo ga, vidjeli smo ga...

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Igrali smo *Far Cry*!!!!! To jest njegovu *beta/preview* (dakle, NE demo) inačicu, koja nije namijenjena tržištu nego prije svega služi za napaljivanje jadnih novinara (da, da, nas!) koji odigravši nekoliko nivoa, slinećи traže još! A kad vidite što se sve lijepoga krije i u tih nekoliko nivoa koje smo iskušali, bit će vam jasna naša hiperprodukcija sline te ćete kao i mi gorjeti od nestrpljenja da igra što prije izade jer će, sudeći po viđenom, biti pravo remek-djelo! Gaming oluja zvana *Far Cry* već kuca na vrata!

BRZO? SPORO? MLITAVO???

Ovako, nećemo vas mučiti ni sa kakvim uvodima jer jako dobro znamo što vas najviše interesira - kakav je, kako izgleda i hoće li vas oboriti s nogu. Da, hoće, zato što je njegov najvažniji element, a to je, naravno, grafika, na razini kakvu dosad niste imali prilike vidjeti ni u jednom naslovu bilo kojeg žanra... Upće. Nikada. Nijet. Dovidorno. Akurtapaš. Počnimo s podešavanjima; na uvodnom ekranu pod *advanced* grafičkim opcijama bit će vam ponuđeni klasični izbornici o rezoluciji, rezolutivnosti tekstura, filtraciji tekstura, razini *antialiasinga*, gustoći vegetacije, detaljnosti objekata, kvaliteti osvjetljenja, količini čestica, detaljnosti specijalnih efekata te kompleksnosti sjena. Uf!... Tu je i zgodna *autodetect* opcija koja prilagođava sve navedene parametre prema procijenjenoj snazi vašega računala, ali kao što ćete uskoro čuti, nije joj baš za vjerovati. Na kraju, tu je i prozorčić u kojemu birate modove renderiranja, a kako je u beti neaktivan, ponuđena je tek opcija "normal", dok o drugima možemo samo nagađati, no vjerujemo da će biti još bolji (i zahtjevniji). *Okej, okej,* zahtijevi... Elem, ZABORAVITE na *autodetect*, jer će vam npr. na testnoj konfiguraciji (AMD 2.2, 512 MB, GeForce Ti4200 128 MB) gotovo sve postavke staviti na "low", što je sasvim nerealno. Ali ne u smislu da bi "low" postavke bile prespore, nego upravo obrnuto - ta će konfiguracija sasvim solidno potjerati i *medium*, pa u nekim slučajevima čak i *ultra high* detalje!!! Aha, posebice je nevjerojatna tek neznatna razlika u padu performansi između *mediuma* i *ultra highа*, maksimalno tri do četiri framea po sekundi! Tako je na *mediumu* igra u

"Jedno su slike, ali kad prvi put skočite u more, proći će vas pravi trnci"

većini scena klizila u sasvim prihvatljivih 25 FPS, dok je stavljena na maksimum išla u nekih dvadesetak, da bi se samo u ekstremnijim situacijama, kad vas odjednom napada tri do četiri vojnika ili kad s vrha brda šarate pogledom po okolini, spustila na petnaestak. Što je još nevjerojatnije, vidi se da ima mjesta za dodatne optimizacije, jer u nekim sasvim nelogičnim dijelovima *frame rate* drastično pada, što je najvjerojatnije samo neki lako ispravljivi *glicth*. A situacija na Radeonu 9800 PRO nešto je sasvim drugo, na njemu ni s najvećim detaljima igra ne pada ispod čarobne brojke od 25 sličica po sekundi! Uglavnom, neobično nezahtjevan i optimiziran kod koji, s obzirom na ono što nudi, ide nevjerojatno glatko. A nudi doista mnogo, u četiri glavna nivoa, koliko ih beta sadrži, vidjeli smo svega i svačega! Najimpresivniji su bili upravo toliko reklamirani eksterijeri koji se odigravaju na predivnom otočju ispunjenom koraljnim grebenima, nevjerojatnim uvalama, lagunama, neopisivim plažama,

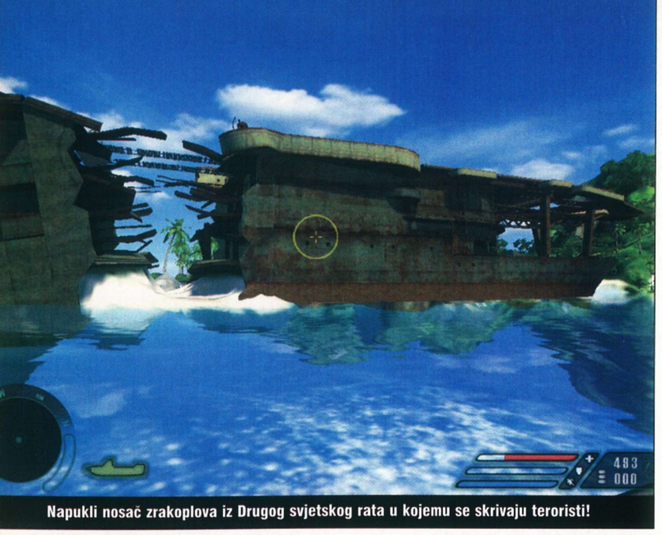
INFOBOX

Far Cry BETA

- PROIZVOĐAČ **Crytek studios**
- IZDAVAČ **Ubi Soft**
- ŽANR **FPS**
- IZLAZI **23.ožujka**

www.crytek.com

CRYTEK STUDIOS Nijemci... kojima je *Far Cry* prva prava igra, jer su se dosad bavili samo razvijanjem svog grafičkog enginea, koji smo prvi put mogli vidjeti još prije dvije-tri godine, kad je izašao kao Geforce Tech demo. Dokud su otad dogurali, možete vidjeti na priloženim slikama.



Napukli nosač zrakoplova iz Drugog svjetskog rata u kojemu se skrivaju teroristi!

Mislim, treba li ovoj slici bilo kakav komentar?

Dosad najupečatljivije napucavanje po džungli; pogledajte ovu prirodu

IGRAT ĆETE JER...

- ste već ludi što nije stigla puna igra
- niste ni pročitali tekst od ovih divnih slika
- želite slobodu, vožnju, kupanje u lagunama, let na zmaju...

Kanta netom bačena s obližnjeg mola...

Umjesto kupanja, pina coladi i džabalebarenja - klanje

Uočavate li možda rupu na glavi???

Pogledajte kako se ova kanta spušta niz padinu

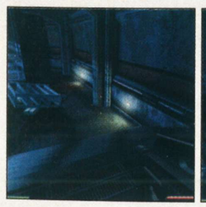
A u optici snajpera se vidi zumirana okolina!!!

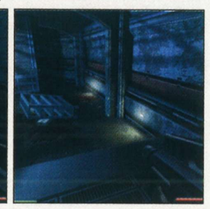
Ne, nije međuscena nego slika iz igreeee!

Uskoro ćeš upecati metak!

IZDVAJAMO / Dinamična svjetla

Hodamo mi tako prvim nivoom i, normalno, nabasamo na žarulju koja fino obasjava pod i zidove... *Doom 3* plagijat, uzviknusmo ko iz topa, no vrag nam ne dade mira i navede nas na pomisao "a što bi bilo ako...". Ako puknemo iz puške po svjetlu i razočarani nastavimo dalje... Ma ne, nakon metka junačkog, lampa se zanjihala i u stvarnom vremenu nastavila bacati potpuno uvjerljive sjene! Na ovim slikama provjerite kako to izgleda u praksi; scena je apsolutno ista, samo što se radi o svjetiljci koja se mahnito njiše.





suncem, džunglom, bujnom vegetacijom, brdima i tako dalje. Posebno su impresivna prva dva nivoa, *Training* i *Carrier,* koji vas bacaju u srce tog osunčanog raja!

I OPET HAVOK

Već će vam i pukim gledanjem slika biti jasno da ovako vjernu replikaciju Majke prirode niste vidjeli još nigdje, no što je još bolje, ta ista flora prekriva cijelo otočje, koje je pak prokleto golemo i napučeno. Drugim riječima, između pojedinih dijelova nivoa nema nikakvog učitavanja, nego je sve ono što vidite golim okom dohvatljivo i golim nogama. Tako je npr. posebno impresivna jedna scena u kojoj se s morskoga žala pješice morate popeti na visoko brdo, gdje je smještena neprijateljska baza i radarski sustav. Nakon opasnog probijanja kroz džunglu, uzverat ćete se na sam vrh, s kojeg puca nevjerojatan pogled, a lokacija s koje ste krenuli činit će vam se prilično sitna. Također, voda je nešto dosad neviđeno - osim svoje *pixel shader* ljepote, ona je i napravljena vrlo realno – naime, obala i dno jako su razvedeni, puni usjeka, valovi lagano zapljuskuju plažu, u moru plivaju ribice, plutaju mjehurići, a i paleta boja je totalno pogođena. Stoga se igrač u nekim situacijama osjeća kao da stvarno pliva, što je vjerojatno presedan u povijesti igara!!! Druga velika komponenta *Far Cryove* impresivnosti su interijeri, koji su posebno istaknuti u nivoima *Research* i *Archive*, u kojima ulazite u spilje i podzemene komplekse gdje se vrše genetska istraživanja i stvaraju podivljali mutanti. Tu igra najviše sliči *Doomu 3*, mada interijeri, doduše, nisu onako perfekcionistički radeni, ali zahvaljujući brojnim trikovima i uvjerljivim sjenama učinak je gotovo isti. No, *Far Cryev* engine ima nešto što *Doomov* (govorimo o *Domu 3 alpha,* da se razumijemo!) nema! Riječ je o dinamičnim svjetlima, pa se npr. svjetiljka na zidu koja baca nevjerojatno uvjerljive sjene hicem iz puške može zanjihati, što, naravno, automatski utječe na osvjetljenje cijele okoline. Uostalom, pogledajte okvir.

Ne, ne, kako ih god okrenuli, *Far Cryeve* vizualije i tehnikalije su apsolutno u vrhu igraće ponude, a to što će igra po svemu sudeći izaći prije *Half-Lifea 2* i *Dooma 3* je jednostavno super. Nadalje, osim grafike, u igru je nagurana i fenomenalna

"Ako stigne prije *Dooma 3* i *Half-Lifea2*, *Far Cry* će sigurno pobrati poprilično "šuške""

HAVOK fizika, koju ste mogli vidjeti i u *Max Paynu 2*, ali kako je ovdje ipak riječ o igri iz prvog lica, a ne iz trećeg, riječ je o nečem posve drugom. Evo jednog primjera iz terorističkog kampa, u kojem se, logično, nalazi i vreća za boksanje. Tako je, udarcima vašeg tijela ili pucanjem iz puške vreća će se pomicati na odgovarajuću, fizički preciznu stranu, te odavati dojam čvrstine i mase! Međutim, vreća je za stalak vezana špagom i... i puknete li u špagu, ona će se otkinuti, a vreća pasti na pod!!! Drugo, igra je NAMJERNO nakrcana brojnim kutijama, bocama i kantama koje možete gurati i pretumbavati pa kad je tako prvi put gurnete niz nizbrdicu, gledajući kako se POTPUNO realno kontrlja i odbija od okolnog drveća, da bi na kraju pala u vodu, zaplivala malo po površini i na kraju pala na dno, oduzet će vam se desna strana tijela! Kažem vam, totalno, totalno impresivna stvar, zahvaljujući kojoj svaki objekt ima specifičnu masu, težinu i inerciju!

VOOOOZILLLAAAA!

Kakva bi to bila otvorena prostranstva i realna fizika kad ne bi bilo i potpuno upravljivih vozila?! Bijedna, pa smo tako u *Far Cryu* uživali vozeći se u dvije vrste džipa te gliseru i gumenjaku!!! Džip? Ima kabinu po kojoj pogledom možete zvjerati u svim smjerovima, ponaša se isto kao onaj u kakvoj realnoj simulaciji vožnje, ubrzava od 0 do 100 za deset sekundi i toliko je dobar da vas, kad jednom sjednete u nj, neće ni vrag istjerati. I još nešto, na krovu mu je montiran moćan mitraljez, kojim tamanite neprijatelje, koji idu *pehaka*, ali se voze i u džipovima, gliserima te helikopterima... Posebno nas se dojmila jedna scena u kojoj u brišućem "preletu" morate projuriti preko široke plaže jer vas po njoj naganjuju i s kopna i s mora... Gliseri i gumenjaci? I oni su također fantastični, jer kako drugačije opisati uzbuđenje koje vam prostruji tijelom pri vožnji od ne znam koliko čvorova na sat, a prednji vam je kraj čamca pritom, baš kako treba, zbog akceleracije izdignut od površine vode. PLUS što se sasvim komotno s čamcima možete otisnuti na kupanje i uživati; parkirajte brodicu u kakvoj uvali ili pak na otvorenom moru i skačite u vodu, plivajte, ronite, i s dna promatrajte vaše vozilo iz sasvim druge ("morskopesne") perspektive. Pritom samo pripazite da se ne nasučete na kakve pliće grebene jer su, ponavljam, obala i podmorje razvedeni kao da su pravi... Najgore je što su nas ova vozila prokleto napalila pa ih hoćemo još, i to odmah, a ne da moramo čekati punu igru, za koju se najavljuje čak i pravi pravcati zmaj! Od svega viđenog najviše nas je oduševila nevjerojatna i lepršava atmosfera otvorenih prostora, tople plavičaste boje sredozemnog raja i sveopća povezanost krajolika, objekata, uz mogućnost nesputane vožnje kroz sve te ljepote. Toliko toga, a još uopće nismo spomenuli napucavanje! S razlogom, moramo, naime, nešto ostaviti i za recenziju. No, dobro, bit ćemo toliko dobri te s vama podijeliti najvažnije informacije. Oružja su, dakle, jedna od najrealnijih u pucačinama uopće, što najbolje dokazuje impresivni snajper na kojem, i dok ga držite u ruci, na okularu možete vidjeti zumiranu okolinu! Kad ga pak prislonite oku, ponaša se kako biste i očekivali te je, poput drugih oružja (pištolj, M16, Hecler und Koch, UZI i bacač raketa), realan, glasan i jednostavno...jednostavno sočan! Nažalost, iako *Far Cry* podržava DJELOMIČNO približavanje oružja oku, za sada još ne nudi nišan, što je jedna od stvari za koju se cijelim bićem nadamo da će biti ispravljeno u finalnoj inačici. Neprijatelji su već i sada prilično inteligentni, pa znaju čučnuti, kretati se pogrbljeni, skrivati iza zaklona i bacati bombe, zbog čega borba ispada strašno dinamična, čak polutaktička - morate se doista pošteno skrivati, šuljati i pokrivati ako ne želite stalno gledati vlastitu smrt! *Far Cry* bismo stoga mogli svrstati i u nešto teže pucačine, što je po nama sasvim dobro - barem će duže trajati! No, o pucanju zasad toliko, baš kao i o priči, o kojoj, zbog neprestanih uvoda i međuanimacija, znamo gotovo isto kao i kad smo pisali najavu. Jedno je jasno, ono što smo vidjeli, potpuno nas je oborilo s nogu, pa ne možemo ni zamisliti što će još autori ponuditi u konačnici! Uostalom, čim bacite pogled na ove impresivne slike, bit će vam jasno o čemu govorimo - dakako, prije toga uzmite maramicu, kako balavljenjem ne biste uništili časopis koji vam je podario ovu ekskluzivu... ■

INFOPLUS / Zmaj

Nažalost, o zmaju znamo samo da ćemo ga moći "voziti", i to je sve. No, s obzirom na prekrasna iskustva s džipom i gliserom, vjerujemo da će biti nešto specijalno. Kako i ne bi bio kad ćete se s njim bacati sa strmih litica, nastavljajući svoj romantični let. Ako već nije bolje, onda je u svakom slučaju sigurnije nego u stvarnom životu...

Grrrrrrrrrr...

NAJNOVIJE VIJESTI, SLIKE, KOMENTARI I ANALIZE IGARA U RAZVOJU

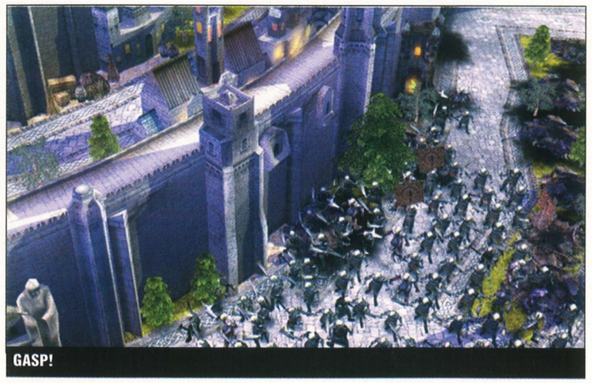
"EMOTIVNA BORBA ZA MEĐUZEMLJE"

LORD OF THE RINGS
THE BATTLE FOR MIDDLEEARTH

"Nakon ovoga, sve ostale LOTR strategije, a i strategije općenito, izgledat će u najmanju ruku jadno!"

Lako je moguće da će ova igra postati jedna od najboljih strategija svih vremena, a sasvim sigurno i jedna od najboljih LOTR igara svih eona. Naime, ono što smo uspjeli otkriti u novije vrijeme ne samo da je impresivno, nego i vrlo inovativno! Autori *C&C: Generalsa* tako će svoj predivni grafički engine upotrijebiti ne samo za rekreaciju impresivnih gradova i scena iz LOTR mitologije, nego i za nešto sasvim novo u RTS žanru - stvaranje emocija. Naime, svi likovi će imati emocije, koje će se onda mijenjati ovisno o situaciji na bojištu. Npr., ako enta s plamenom napadne kakav ork, staro će se "drvo " panično početi povlačiti, ali samo do granice slušanja vaših osnovnih naredbi, kako se ipak ne bi sve pretvorilo u kaos. Slično tome, ako šaljete svoje jahače Rohana u neku gustu situaciju, na licima ćete im promatrati strah i paniku, a ako se ratna sreća okrene, face će im se ozariti od pobjedničke sreće, a grla natopiti veselim uzvicima. Genijalno! Još smo nešto načuli i o nevjerojatno minucioznoj izradi nivoa pa će tako, primjerice, u jednom žuboriti vodopad, oko njega plivati ribe, letjeti ptice i zujati mušice... Kad će, kvragu, taj šesti mjesec?! *(kl)*

INFOBOX
- LOTR: THE BATTLE FOR MIDDLEEARTH
- PROIZVOĐAČ: EALA
- IZDAVAČ: EA games
- ŽANR: RTS
- IZLAZI: 14.06.2004.
- www.ea.com



GASP!

"POVRATONA"

SAM AND MAX 2

"Bez obzira na nostalgičarske prizvuke, originalni *Sam and Max* bio je stvarno dobra igra koja je zaslužila nastavak. "

Ovo nikada nećete vidjeti...

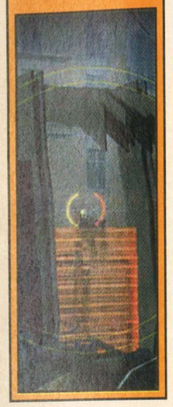
Sjećate se kad smo prije dva-tri broja u ovoj istoj rubrici pisali o propasti dugonajavljivanog nastavka jedne od najboljih avantura devedesetih, *Full Throttlea*? Dakako. A sjećate se kad smo u prošlom broju govorili o skorom dolasku nastavka još jedne od najboljih avantura devedesetih, *Sam & Maxu 2*? Normalno. Pitate se zašto onda opet pišemo o njoj u ovoj rubrici? Ne, nije riječ o tiskarskoj pogreški, nego o nečem mnogo gorem, nečem što će vas strašno, strašno razočarati. Naime, Lucas Arts je definitivno ugasio *Sam & Max 2*, zadavši igračima uistinu bolan udarac!!! Službeni komentar bio je vrlo štur pa čak i pomalo bezobrazan: "Mi u Lucas Artsu zaključili smo da na PC tržištu jednostavno nije vrijeme za klasične avanture te smo odlučili ugasiti *Sam & Max 2* i raspustiti njegov razvojni tim."
Krasno, zar ne? Stoga se slobodno oprostite od ludog zeca i nabrijanog cucka - po svemu sudeći, priča o njima završila je i prije nego što je počela. E sad, ako bismo iz rečenog išli izvlačiti nekakve zaključke, mogli bismo samo reći kako PC igrama u novije vrijeme, a valjda i igračima koje takve igre traže, očito fali mozga.
Uvriježeni smo! *(kl)*

INFOBOX
- SAM & MAX 2
- PROIZVOĐAČ: Lucas Arts
- IZDAVAČ: Lucas Arts
- ŽANR: avantura
- IZLAZI: nikad
- www.lucasarts.com

"HOĆEŠ VIŠE, VRAG TE ODNIO???"

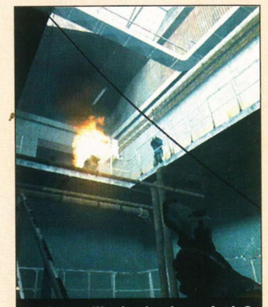
HALF-LIFE 2

INFOBOX
- HALF LIFE 2
- PROIZVOĐAČ: Valve
- IZDAVAČ: VU games
- ŽANR: FPS
- IZLAZI: ljeto 2004.
- www.valve.com



"Priča oko *Half Lifea 2* polako počinje ličiti na onu o "legendarnoj" Daikatani..."

Half-Life 2 stiže za mjesec dana!!! Ma ne, zezam vas - opet su ga odgodili! Znam, znam, zvuči apsolutno nevjerojatno i degutantno, ali što je, tu je - pa je tako novi službeni datum izlaska ove već i prije samog starta iznimno problematične igre "negdje tijekom ljeta". Znači li to šesti ili deveti mjesec, nemojte nas pitati, to vjerojatno ne znaju ni sami autori, koji su se već počeli međusobno optuživati zbog medijskih izještaja koje su davali u svezi izlaska ovog čuda.
Tako je, primjerice, direktor Valveovog (developer) marketinga Doug Lombardi gotovo poludio na izjavu VU Gamesa (izdavač) u kojoj je bilo rečeno da će igra izaći u proljeće. "Da, oni su to rekli, ali mi o tome nemamo službenog komentara", hladno je izjavio Doug kako bi oprao prljave mu ruke zbog najnovijeg kašnjenja tog već sasvim legitimnog konkurenta famoznoj *Daikatani*. A već prije koji tjedan stvari su izgledale divno, kad je, naime, bilo objavljeno da se za dvadesetak dana u programersku zajednicu pušta službeni SDK (kit za izradu modova itd.) koji je nakon nekog vremena trebao biti popraćen i samom igrom. Doduše, i s njim je bilo nekih odgoda, koje su se, kao što vidite, pokazale definitivne, i to zbog "pravnih problema". HL2 zajednica čak je špekulirala kako se ti "pravni problemi" možda tiču tužbe Valvea od strane Havoka, koji je sasvim razumljivo bijesan zbog onog famoznog curenja koda u kojemu su stradale i njihove poslovne tajne. Ispostavilo se da je to ipak bila samo glasina, no zgodno je promatrati trend konstantnog prepucavanja i pravnih prijetnji koji prate jednu od najvećih zavrzlama koja je zadesila PC platformu u posljednjih deset godina. Za malo dobrih vijesti zaslužan je Arkane Software, koji je kupio licencirani SOURCE kod i namjerava ga upotrijebiti u još zasad nedefiniranom naslovu. Inače, Arkane Software je odgovoran za prilično dobar *Arx Fatalis*, iz čega bi se možda moglo zaključiti kako će opet biti riječ o nekom RPG-u. Bilo kako bilo, zasad su najavljena već dva naslova koja će koristiti Source (osim spomenutog, i ona Vampirska saga), što je za jedan engine koji još nije ugledao svjetlo dana sasvim obećavajuće. Inače, ljudima koji su kupili nove XT Radeonke i dalje bi trebali vrijediti *voucheri* za nabavu igre kad konačno stigne, a kad će to točno biti, kao što vidite, ni dragi Bog ne zna. Što prije, to bolje, inače bi im se moglo dogoditi da ih zgaze naslovi poput *Far Crya* i *Breeda*, što nam osobno ne bi čak bilo ni najmanje žao! *(kl)*



Je li ovo slika iz ukradenog koda?

Duško i Juško "brane" Sarajevo

Hmrhljfpfffff...

"ZA IGRAČE ŽELJNE TUĐIH ŽIVOTA"

SIMS 2

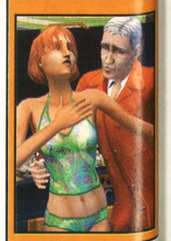
Igra *SIMS 2* se polako zahuktava, bit će to definitivno jedan od naslova godine, a po broju novonajavljenih mogućnosti, prelazi sva naša nagađanja i pretpostavke. Novih je stvari uistinu pregršt, toliko da ih je teško čak i popisati, a baš kao i u stvarnom životu, dotiču se svega i svačega, no u ovom *updateu* odlučili smo s vama podijeliti tek nekoliko interesantnijih pikanterija. Tako je, primjerice, objavljeno da će čak i istospolni simsi moći stupati u brak, što će vjerojatno izazvati pozitivne reakcije gay i lezbo zajednica. Seksualni i bračni život bit će dodatno začinjen ljubavnim aferama pa je lako moguće da vam "žena" ostane trudna s drugim, a da to tek poslije saznate. Kada će vam na raspolaganju biti čak i raskid braka! Nadalje, društvena interakcija je proširena i takvim forama kao što je spavanje kod prijatelja, žderanje kokica i gledanje horor-filmova... Osim na prijateljskim vezama, vaše se kućanstvo može temeljiti i na nekim drugim vezama, pa vas tako nitko neće siliti da u kući žive samo krvno povezane skupine, nego možete stvoriti i kakvu sektu! Ipak, broj osoba po stanu bit će ograničen, i to na osam, kako bi igrač nad svime imao dovoljnu konrolu... Nadalje, susjedi će biti znatno detaljnije prikazani nego prije i imati vlastite karaktere, a posebni događaji kao što su vjenčanja, otmice

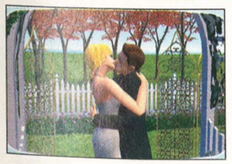
"Još uvijek se postavlja ono temeljno pitanje; a kome to treba?!"

izvanzemaljaca i slično bit će popraćeni podužim animacijama kako bi se dostojno obilježili. Što se tiče razvoja "mladunčadi", malci će imati skladišta podataka (aka mozgove) u koje će trpati doživljene informacije i sjećanja, o čemu će, dakako, ovisiti kako će se poslije ponašati u životu. Nažalost, koliko bi taj život ovdje trebao potrajati, još se ne zna jer to nisu odlučili ni sami developeri, koji se još uvijek premišljaju o konačnom času virtualne smrti. Fino, a sada pročitajte ovaj intervju u kojem se jedan od ekipe autora *Simsa 2* osvrće na novi proizvod i SIMS franšizu općenito. *(kl)*

Tijelo OK, al' faca...

INFOBOX
- SIMS 2
- PROIZVOĐAČ: Maxis
- IZDAVAČ: EA games
- ŽANR: simulacija života
- IZLAZI: druga polovica 2004.
- www.thesims2.ea.com





...or just go for it with a pin kiss!

Razvali me tu i sada, pastuše!

Intervju
WILL WRIGHT
glavni dizajner

Hoće li *Sims 2* kao prva 3D Sims igra mnogo toga ponuditi?
Treća dimenzija nije samo kozmetički efekt. Naime, igrač će moći znatno bolje istraživati SIM svijet, gledati oko objekata, rotirati, zumirati. Također, ugradili smo i složene facijalne i tjelesne animacije, a likovi su zbog 3D-a i daleko svjesniji svoje okoline.

Po viđenim demonstracijama, čini se da će igra biti vrlo složena i da će se likovi ponašati vrlo dinamično. Recite nam nešto više o tome.
Ma gledajte, prave stvari će se zapravo odvijati ispod površine, i to u genetičkim kodovima vaših simsa. Sve će biti u genima, pa će tako nečija sklonost debljanju, karakter i način ponašanja, osim o iskustvu, najviše ovisiti upravo o roditeljima, čiji će se geni miješati i stvarati nove jedinke. Također, ako je tko imao traumatično djetinjstvo, imat će posljedice za cijeli život, a ne samo deset minuta. Isto tako, budući da simsi po prvi put umiru kad ostare, ako vam se neki lik jako svidio, jedini način da ga zadržite bit će preko gena, u obliku njegove djece.

Recite nam sada kako se zapravo rodila ideja o *Simsima*
Najveći utjecaj na stvaranje *Simsa* imao je Sim Ant, kod kojeg mi se jako svidjelo ponašanje mravaca, te sam razmišljao bi li se ti modeli mogli prilagoditi i na ljude. S druge strane, u to sam vrijeme čitao mnogo knjiga iz područja arhitekture, pa sam pomislio kako bi bilo lijepo kad bi igrači mogli sami izgraditi i namjestiti svoju kuću.

Na kraju, planirate li napraviti *Simse 2* za konzole?
Ne, konzološka inačica *Simsa* zapravo je inačica 1.5, dok "dvojku" ne mislimo prebacivati, jer je smatramo isključivo PC naslovom.

Igre u Zemlji izlazećeg sunca

Japanci igraju neke druge igre

Oni su smislili konzole, obožavaju GBA i ne vole Xbox. Otkrijmo što igraju, kako igraju, zašto su takvi i što im je furka u novije vrijeme jer, po svemu sudeći, uskoro će to biti i naša furka

Nintendo i Sony dvije su japanske kompanije koje drmaju svijetom igara. Sega također, no ne kao prije. Ne zaboravimo da su Japanci smislili igraće konzole i *walkmane*, kao uostalom i sve one novine koje dobivamo s novim generacijama mobilnih telefona – jer oni su na tom polju nekoliko godina ispred nas. Da vidimo što to oni igraju, kako igraju i uopće što je u njih "in" - jer, sudeći po dosadašnjem razvoju stvari, uskoro bi to isto moglo biti "in" i u nas.

Gdje je taj PC?

Kao prvo, da vidimo što se igra. U tu svrhu, evo male tablice koja sadržava procijenjeni broj konzola na kraju 2003. u Japanu. Procjena je prilično točna jer se temelji na nekoliko relevantnih izvora. Na to treba dodati popriličan broj starih konzola koje još uvijek imaju svoju publiku, no o tome poslije. Dakle:

PlayStation	**215.000,000**
GBA	**10.000,000**
GBA-SP	**1.000,000**
GameCube	**3.000,000**
Xbox	**450.000**

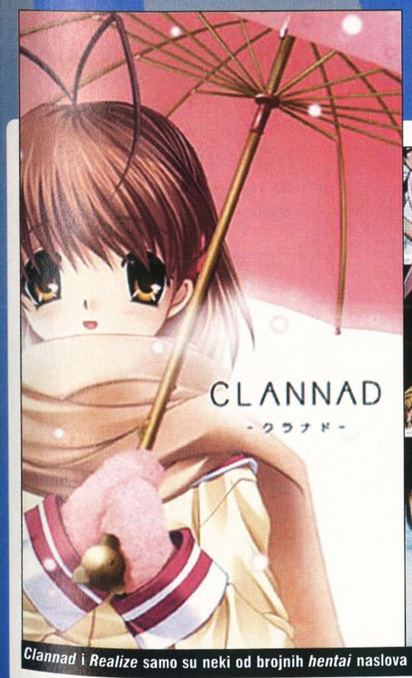
Impresivno, zar ne? No, sjetite se da u Japanu živi 127 milijuna ljudi (kad smo kod toga, možda vas zanima da je površina Japana samo 6 puta veća od Hrvatske, ali je stanovništvo čak 28 puta brojnije), što će reći da je tržište golemo. Usto, japansko je tržište prilično visokog standarda - bar je tako bilo do prije desetak godina. Naime, u posljednjem desetljeću 20. stoljeća Japance je zahvatila kriza iz koje još nisu potpuno izašli. Tako je zlatno doba za kupovanje igraćih konzola i igara u Japanu bilo u 80-ima, dok je ovo tek "relativno dobra" situacija. Ali, dok imaju novca za kupovanje konzola i igara, sigurno im nije tako loše. Kad smo kod kupnje, evo kako to izgleda u jednom prosječnom tjednu (ovo su podatci za posljednji tjedan veljače):

SISTEM	TJEDNA PRODAJA
GBA SP	**68.200**
PlayStation	**265.100**
GameCube	**9.100**
GBA	**5.300**
Xbox	**750**
PSone	**470**
WonderSwan Crystal	**320**
UKUPNO	**148.920**

IGRA	PLATFORMA	TJEDNA	UKUPNA
ONIMUSHA 3			
	PS2	**359.160**	**359.160**
SENGOKU MUSOU			
	PS	**279.909**	**884.649**
WORLD SOCCER WINNING ELEVEN 7			
	PS	**271.330**	**376.468**
POKEMON FIRE RED/LEAF GREEN			
	GBA	**66.316**	**1.562,455**
KAIDO BATTLE 2: CHAIN REACTION			
	PS	**253.192**	**53.192**
SD GUNDAM G GENERATION SEED			
	PS2	**42.226**	**326.987**
FINAL FANTASY X-2 INTERNATIONAL + LAST MISSION	**PS2**	**28.522**	**200.011**
FAMICOM MINI 01: SUPER MARIO BROS			
	GBA	**23.992**	**140.456**
FAMICOM MINI 03: ICE CLIMBER			
	GBA	**18.648**	**60.307**
GALLOP RACER LUCKY 7			
	PS2	**16.720**	**49.248**

Prije nego razvezem priču, vjerojatno će vas zanimati zašto na popisu nema PC-ja ili barem PC-igara. Jednostavno - Japanci se ne igraju na računalu. Dobro, pretjerujem. Zapravo, igraju se, ali tako malo da je zapravo zanemarivo. Za razliku od Korejaca, koji obožavaju mrežne strategije i RPG-e igrati na kućnim računalima, Japanci računala koriste uglavnom za posao, a digitalnu zabavu traže na konzolama. Poznavatelji tržišta smatraju da je razlog slabe popularnosti PC-igranja dvojak – skupoća PC hardvera koji treba stalno nadograđivati i veličina samog uređaja, koji bi svojom hrpom žica, kućištem i monitorom zauzeo poprilično dio životnog prostora u skučenim japanskim stanovima. A ako već igraju igre na računalima, tada su to (uglavnom) "igre za odrasle" – svojevrsni animirani *hentai* stripovi. Popularne su i simulacije sviju vrsta – kako stvarne (*Sim Train*, *Flight Simulator*), tako i menadžerske - različiti *Tycoon* i *Sim* naslovi. Japan, naravno, igra i zapadnjačke hitove poput *Warcrafta 3*, *Counter-Strikea*, *Ghost Recona* i *Return To Castle Wolfensteina*. Zanimljivo je da su američki izdavači za japansko tržište napravili, primjerice, posebne inačice *Combat Flight Simulatora 2*, gdje možete u ulozi Japanca napadati Pearl Harbour. No, sve je to u usporedbi s prodajom igara za konzole na vrlo niskim granama.

Ako preskočimo PlayStation 2, za čiju popularnost ima dovoljno razloga i u nas, sljedeće je pitanje popularnost Game Boy Advancea, na koje ima nekoliko odgovora. Kao prvo – Japanci su fascinirani elektroničkim *gadgetima*. Nekad su



Clannad i *Realize* samo su neki od brojnih *hentai* naslova na raspolaganju japanskim vlasnicima PC-ja

Iako su GameCube i Xbox hardverom nadmoćniji, u Japanu je PlayStation 2 još uvijek kralj

Ovaj bi se RPG, iako nastao u Americi, trebao svidjeti Japancima – ima sve potrebne elemente

Mač za igranje *Onimushe 3* sigurno biste si i vi priuštili

što čitaju japanski gejmeri?

Da živite u Japanu, umjesto Hackera najvjerojatnije biste čitali Famitsu – tamošnji najprodavaniji časopis o igrama koji izlazi TJEDNO, što nije ništa čudno s obzirom da nove igre u Japanu izlaze nešto brže nego u Europi, a Famitsu pokriva gotovo sve. I to detaljno, s intervjuima, prohodima i ostalim. Naravno, ponuda gejmerskih magazina je iznimno bogata, s časopisima koji pokrivaju različite žanrove i platforme. Primjerice, dvotjedni Dori Maga mu je prilično jak konkurent. No, Famitsu, s uobičajenom slikom mlade djevojke (koja s igranjem ne mora imati nikakve veze – ali sigurno se ne bunite) na naslovnici, ikona je japanskog gejmanja. Što sam rekla – baš kao Hacker na ovim prostorima.

Famitsu ćete prepoznati po zgodnim djevojkama ili njegovoj maskoti - vučiću

Japanci također imaju i žanrove igara koji gotovo nikad ne dolaze na naše tržište, a iskreno, pitam se bi li ih tko uopće i igrao. Već spomenute porno (*hentai*) igre za odrasle vjerojatno bi našle kupce, no isto se ne može sa sigurnošću reći za simulacije udvaranja i zaljubljivanja koje su iznimno popularne među japanskim školarcima i školarkama. Jedan od najglasovitijih naslova te vrste, *Tokimeki Memorial*, nedavno je konačno izdao i verziju za djevojke. Uobičajeno je, naime, da u takvim igrama igrač preuzima ulogu dječaka koji se, odabirući odgovarajuću liniju razgovora ili dar, pokušava svidjeti odabranici srca svog.

Već spomenute menadžment simulacije u Japanu su iznimno popularne – vjerojatno zato što svi Japanci sanjaju da budu veliki *bossovi*, a relativno mali postotak u tome i uspije. Segin *Let"s Make A ....* (nogometni klub, bejzbolski klub i slično) serijal je najbolji primjer. Naime, u njemu, za razliku od menadžerskih simulacija kakve poznajemo, veliku pozornost treba posvetiti moralu i unutrašnjoj klimi svog sportskog kluba. Kad već govorimo o sportu, spomenimo da u Japanu nisu toliko popularni košarka (prirodno) i hokej, koliko, primjerice, bejzbol i golf. Finale bejzbolske lige srednjoškolskih timova jedno je od najgledanijih sportskih natjecanja u Japanu, a Konami svake godine izda novu bejzbolsku simulaciju temeljenu na toj ligi i proda je u više od 500.000 primjeraka. Naravno, Konamijev *Winning Eleven* (što je japansko ime za *Pro Evolution Soccer*) ondje je veliki hit, dok *FIFA* i druge simulacije nogometa prolaze znatno slabije, kao uostalom i većina sportskih simulacija Electronic Artsa.

Pošto igre?

Kad već pričamo o Japanu, da spomenemo i njihovu valutu. Jen (u prijevodu – "krug") danas vrijedi oko 0,05 kn, tj. 100 jena = 5,5 kuna; 1 jen sastoji se od 100 sena, ali sen se više ne koristi jer bi mu vrijednost bila premala. Prosječan hit za konzole, kad izađe, stoji 5.500 – 6.000 jena.

Totalno drukčiji od drugih

Kao što u *Paklenom šundu* kaže John Travolta: "Sve je isto, ali drugačije", tako ni u Japanu većina stvari nije onakva na kakve ste navikli. Naime, Japanci voze po "krivoj" strani ceste, nikad nisu čuli za dobrotvorne udruge poput Karitasa, sasvim im je normalno da posuđuju audio CD-ove u specijaliziranim "audiotekama" (jer na radiju svaku pjesmu svojim pričanjem prekidaju povampireni voditelji), a sve što dođe sa zapada 4-5 puta je skuplje nego bilo gdje drugdje – ne zbog troškova uvoza nego zato što je skupa zapadnjačka stvar statusni simbol. Evo još nekoliko zanimljivih sitnica...

KUPANJE - nikad u kadi ili pod tušem! Japanci se prvo nasapunaju sjedeći na ovakvoj stolićici, potom isperu, a tek nakon toga čisti ulaze u kadu punu VRUĆE vode u kojoj se opuštaju. Istu kadu - tj. vodu - koristi nekoliko članova obitelji

Zbog nedostatka prostora, umjesto da autom prolazite kroz praonicu, auto stoji, a praonica prelazi preko njega

Djevojke su sve značajniji segment japanskog tržišta igara

Simulacija vožnje vlaka *Densha De Go!* Možda je bar malo zanimljivija kad je igrate pomoću originalnih poluga

Vidi što vozim, mama!

Među menadžerske simulacije ubrajaju se i simulacije vozila, među kojima se simulacije vožnje vlaka ističu kao nešto našim mjerilima potpuno strano. Naime, upravljanje vlakom u Taitovom iznimno uspješnom *Densha De Go!* (u prijevodu, "Idemo vlakom!") serijalu za osnovni cilj ima

Seks prodaje sve - to znaju i u Japanu, pa su na svim prezentacijama i sajmovima hostese uvijek oskudno i upadljivo odjevene

Različite "ljubavne" igre koje se u Japanu prodaju u desetcima tisuća komada nikad ne ugledaju europske obale

Sakura Taisen jedan je od popularnijih RPG-serijala s elementima "simulacije zavođenja"

Možete li zamisliti simulaciju stolnog tenisa kombiniranu s ljubavnom avanturom? Igra se, naravno, zove *Love Ping Pong*

glavna fora bili digitalni satovi, potom *walkmani*, a sad su to mobilni telefoni i igraće konzole. Osim toga, Japanci svih uzrasta priličnu količinu vremena provode na putu, pa je igranje u pokretu sasvim prirodno. Ljubav Japanaca prema Game Boy Advanceu ima još jedan uzrok, koji je relativno lako sagledati i iz popularnosti PlayStationa 2 i GameCubea – naravno, riječ je o softveru. Xbox, koliko god bio superioran hardverom i uspješan u Americi, u Japanu nikako da krene. Činjenica da prosječni Japanac za Xbox u svom stanu nema mjesta, sasvim sigurno je jedan od glavnih razloga njegovog neuspjeha. Druga je stvar da na Xboxu (zasad) nema japanskih RPG-a, simpatičnih platformskih igara ni drugih tradicionalno japanskih žanrova, kao ni igara legendarnih japanskih izdavača Koeija, Konamija, Bandaija i Taita, čiji se svaki naslov na PlayStationu 2 ili GBA proda u golemom broju primjeraka. Evo još malo statistike na tu temu i onda prestajem s tablicama. Obećajem.

PRODAJA SOFTVERA U PRVOJ POLOVICI 2003.

IZDAVAČ	KOMADA	TRŽIŠNI UDIO
Nintendo	3.123,878	14.9%
Konami	2.911,9321	3.9%
Square Enix	1.945,617	9.3%
Namco	1.373,736	6.5%
Bandai	1.328,391	6.3%
Sega	1.261,348	6.0%
Capcom	977,881	4.7%
Pokemon	884.836	4.2%
Banpresto	822.326	3.9%
Koei	772.180	3.7%
Ostali	5.599,2392	6.7%

Pa što, dakle, igraju?

Japanci igraju - japanske igre. Unatoč tome što su odante potekle brojne novine (samo Nintendo zaslužan je za drmusanje kontrolera, analogne palice i križni oblik tipki za smjer koji je sada standard), japanski igrači drže se svojih tradicionalnih RPG-ova poput *Final Fantasyja*, *Suikodena* ili *Dragon Questa*. Osim njih, vrlo dobru prođu imaju igre temeljene na povijesti Japana i Kine (Koeijev serijal *Dinasty Warriors* jedan je od zapaženih na tom polju, kao i Capcomova *Onimusha*), kao i neizbježni *Pokemoni*. Pokemon ludilo je i poteklo iz Japana i u toj zemlji ima vrlo čvrste korijene pa svaka stvar povezana s njima ima jamstvo da će se dobro prodati. Japanska tradicionalnost ogleda se i u ljubavi prema *retro* igrama – tako se, primjerice, Nintendova ideja da za GBA izda preuređene hitove s Famicona (konzole iz 80-ih) iznimno dobro isplatila.

Umjesto simulacije boksa, za djevojke je tu - simulacija aerobika

Zapadne igre u Japanu

Unatoč tome što je u Japanu sve što dolazi sa zapada – a posebno iz Amerike – tretirano kao posebno, često skupo i predmet snobovskog obožavanja, američke i europske igre u Japanu slabo se prodaju. *Grand Theft Auto 3*, koji je prodajom srušio brojne rekorde, u Japanu se počeo prodavati s popriličnim zakašnjenjem zato što sadrži elemente koji nisu prihvatljivi japanskom tržištu (kao što su kriminal i psovanje) i što nitko nije očekivao neku ludu prodaju. Kad je konačno stigao, prodao se u poštovanja vrijednih četvrt milijuna primjeraka – ali, s druge strane, svaki će se malo jači japanski RPG toliko prodati u prvom tjednu. Relativno dobar uspjeh u Japanu su postigle igre Naughty Doga - *Crash Bandicoot* i *Jack & Daxter*. Uzrok je vjerojatno u specifičnom dizajnu likova (Crash, Jak) koji nemaju pretjerano izražene zapadnjačke crte. Kad smo kod toga, u Japanu vrlo dobro prolazi i Michael Jackson – posebno nakon plastičnih operacija koje su ga učinile još sličnijim liku iz *anime* stripova.

Jak & Daxter i *Crash Bandicoot* u Japanu su vjerojatno uspjeli zbog sličnosti s tradicionalnim japanskim likovima

Grand Theft Auto 3 u Japanu nije bio ni približno toliki hit kao u Americi i Europi - jednostavno nije 'kliknu' s igračima

Anime stil grafike jedan je od zaštitnih znakova japanskih igara

dovođenje vlaka na vrijeme u stanicu. I ne, usput vas neće napadati ninje, teroristi ili izvanzemaljci, vi samo morate na vrijeme ubrzati, usporiti, stati i poštivati prometne signale.

Ubraja li se medu menadžerske simulacije i *Tamagotchi*? Ne znam ni ja, ali simulacije uzgajanja svakojakih životinja na vašem ekranu još su jedan od ekskluzivnih japanskih žanrova. Općenito, uzgajanje svega i svačega ondje je velika fora, pa tako u brojnim RPG-ovima možete uzgajati bilje ili životinje (npr. *Harvest Moon*, ali i nova inačica *Final Fantasyja X-2 – Last Mission* te, naravno, *Pokemon*), što može više ili manje utjecati na ostatak igre. Zašto Japanci tako vole uzgajati? Razlog opet leži u velikoj koncentraciji stanovnika u gradskim područjima, što ograničava prostor i za ljude, a kamoli ne za domaće životinje i vrtove, koje si mogu priuštiti samo najbogatiji.

Posljednji japanski žanr koji mi pada na pamet su glazbene igre. Iako su one dobrano prodrle i u naše krajeve, u Japanu su otišle mnogo dalje. Pritiskanje tipki u ritmu glazbe mnogo je zanimljivije ako imaš kontroler u obliku gitare, bubnjeva ili klavijature (kao Konamijev *Beatmania* serijal). Ne treba zaboraviti ni plesne igre u stilu *Dance Dance Revolution* koje bez odgovarajućeg saga za skakutanje nije užitak ni gledati. Općenito, uređaji za igranje igara najrazličitije vrste u Japanu ne samo da se dobro

Zašto vole malo?

Da li zato što su i sami mali (većina, ovdje ne mislim na sumo hrvače), da li zbog toga što imaju malo prostora ili zbog nečeg trećeg – Japanci vole male elektroničke uređaje. Nažalost, mnogi od tih uređaja do nas nikad ne dođu. Najbolji primjeri su Sonyjev PocketStation i Nintendov e-reader. Od onih koji su stigli svakako je najpoznatiji Tamagotchi. Naravno, stalni hit su mobilni telefoni, kojih u Japanu trenutačno ima oko 80.000,000 (aktivnih).

Tamagotchia, malih elektroničkih životinjica o kojima se morate stalno brinuti, vjerojatno se sjećate. U Japanu su bili apsolutni hit - samo u toj zemlji prodano ih je koliko u ostatku svijeta zajedno (oko 10.000,000). Razlog? Držanje pravih životinja za Japance koji žive u gradovima je gotovo nemoguće zbog nedostatka prostora, a usto je i prilično skupo

Arkadni saloni su svijet za sebe, gdje dobri igrači znaju privući veliku publiku

Reklame na sve strane

S obzirom da su u Japanu videoigre toliko rasprostranjene, reklame za njih možete naći na sve strane – što za nas može biti pomalo neuobičajeno. Doduše, sigurna sam da biste i vi na putu do posla, faksa ili škole radije gledali plakate koji reklamiraju *Final Fantasy* nego ženske uloške i prašak za pranje posuđa.

Promjena naziva igre pri prelasku u Japan nije ništa čudno - tako su *Simsi* postali - *SimPeople*

Square Enixov MMORPG *Final Fantasy 11* u Japanu je vrlo popularan - i na PC-ju i na PlayStationu 2

prodaju, nego i povećavaju prodaju igre za koju su namijenjeni. U nas, a i u ostatku Europe, stvar je suprotna – igra koja zahtijeva kupnju dodatnog komada hardvera ima znatno manje šanse da se nade na našem popisu.

Želite li na svojoj konzoli ili PC-ju zaigrati nešto japansko (a znamo da želite), možemo vas uputiti na Tronix Inc. **(www.tronixweb.com),** gdje svoj odabir i narudžbu možete izvršiti na engleskom jeziku. Igra će, doduše, biti na japanskom, stoga se pripremite na pogađanje ili dovedite prevodioca. No ipak, u većini slučajeva neće vam biti teško snaći se jer i japanske igre često imaju izbornike na engleskom.

Arkade, seks, karte i budućnost

Naše istraživanje japanskog igranja ne bi bilo sveobuhvatno bez spominjanja arkadnih "salona" za igru. Iako su to mnogi proricali, niti igraće konzole, niti igre na računalima nisu uspjele iskorijeniti arkadne automate koji su u Japanu još uvijek iznimno popularni. Naravno, na njima se ne igraju RPG-i nego ponajprije tučnjave (svaki naslov *Tekken* serijala prvo je izašao na arkadnim automatima, a tek onda na PlayStationu), platformske i već spomenute glazbene igre (za relativno dobar prikaz japanskog arkadnog salona pogledati film "Izgubljeni u prijevodu"). S obzirom na prilično seksualnu slobodu koja vlada u Japanu, nije nimalo neobično što u arkadnom salonu ljudi igraju i igre s golim djevojkama, a kad smo već kod toga, bitno je spomenuti da velik broj japanskih igara vrvi djevojkama u odjeći i pozama koje bismo mi proglasili provokativnima. Treba imati na umu da je shvaćanje seksualnosti u Japanu mnogo slobodnije nego u nas, što je i normalno u zemlji gdje ljudi žive toliko natisnuti da privatnosti gotovo i nema (zanimljivo, ali Japanci ni nemaju riječ za "privatnost" nego su relativno nedavno japanizirali engleski "privacy" i dobili "purabashi"). *Hentai* igre sasvim se normalno prodaju pokraj "običnih", jedino što morate imati 18 godina.

Druga je pak stvar što u japanskim RPG-ovima ima sve više ženskih i ženskastih likova. Naime, starenjem populacije (prosječna starost populacije je 42 godine, što je jako staro), broj dječaka i mladića postaje sve manji pa izdavači na različite načine pokušavaju i djevojke pridobiti na igranje. I uspijeva im sve više. Također treba reći da su japanski klinci koji su bili prvi kupci Nintendovih konzola u 80-ima sada već ozbiljni ljudi, ali se i dalje igraju. Tako, primjerice, najveća skupina kupaca PlayStationa 2 (25 %) spada u starosnu grupu od 25 do 29 godina, što ne vjerujem da je slučaj u Hrvatskoj niti u Europi općenito. A kako tržište postaje starije, i igre postaju ozbiljnije. Ili bi tako bar trebalo biti.

Našu malu šetnju Japanom završit ćemo osvrtom na kartaške igre. Ne, ne mislim na kanastu ili belot, nego na *Magic The Gathering*, *Pokemon* i slične. I dok prva nije proizvod Japanaca, druga jest, kao i hrpa drugih sličnih licencija. Skupljanje karata u Japanu je vrlo rasprostranjen hobi, jednako kao i skupljanje hrpetine drugih sitnica vezanih uz igre. Općenito, "fanatizam" u privrženosti nekoj igri, liku ili serijalu u Zemlji izlazećeg sunca je mnogo žešći nego u nas. A samo igranje kartama u sebi objedinjuje skupljanje, strategiju i razvoj objekata (kombinacije efekata različitih karata), što ih čini sličnima RPG žanru. Skupljanje karata i igre kartama još su jedan element japanskog igranja koji se infiltrirao i na naše područje – i to posebno među mlade igrače. A ukusi se stvaraju u mladosti. Što vam to govori? Meni se čini da ćemo u budućnosti postati sve bolje tržište za igre i ideje koje dolaze iz te male zemlje na Dalekom istoku. I znate što? Nije mi ni žao.

Što je to *pachinko*?

Japanski pristup igranju djelomice se može nazrijeti u jednoj od najrasprostranjenijih igara u toj zemlji – *pachinko*. Ne, nije riječ o videoigri nego o nekoj vrsti vertikalnog flipera. Pri čemu igrač ima vrlo mali utjecaj na cijelu stvar – njegovo se sudjelovanje svodi na povlačenje poluge koja određuje kojom se brzinom kuglice ispaljuju na ploču. Mali *input* i puno sreće tako je česta formula za uspješne japanske igre.

U *pachinku*, ako kuglica upadne u neku od udubina, imate šansu dobiti još kuglica i tako dok vam ne dosadi. Kad završite, preostale kuglice možete zamijeniti za robu – igračke, hranu ili slično - jer japanski zakon zabranjuje kockanje za novac. No, na izlazu iz *pachinko* salona (koji su odvratno zadimljeni) je mali kiosk u kojem robu možete zamijeniti za novac i - svi sretni. Zapravo ne baš svi jer je u *pachinku* iznimno teško nešto zaraditi. Želite li iskušati *pachinko* bez trošenja novca, skinite digitalnu inačicu na:
http://www.racebook.com/files/rb_casino_software.exe

Ovako izgleda jedan *pachinko* stroj

Pogledajte kutije sa stotinama kuglica na podu uz igrače

Jutarnji LIST | sn sportske novosti | europapress HOLDING | Auto klub | HAK HRVATSKI AUTOKLUB

CROAUTO2004

NAJVEĆI HRVATSKI IZBOR AUTOMOBILA GODINE

10.

Zahvaljujemo se sponzorima

Generalni sponzor

Volkswagen Passat
Bolje ne može

40 godina INA years

Generalni pokrovitelj
završne svečanosti

Locat leasing Croatia
Gruppo UniCredit

Pokrovitelj završne svečanosti

U IDUĆEM BROJU

U PRODAJI 20.04.2004.

NAVALA HITOVA

FAR CRY
SYBERIA 2
BATTLEFIELD VIETNAM

... i još mnoge druge

NAJAVA BROJA

PERIAH

Nova akcijska ludnica
legendarnih tvoraca Unreala

Recenzije #101

KAKO OCJENJUJEMO

Iako nismo globalno promijenili način ocjenjivanja i kategorije koje ocjenjujemo, nadamo se da je novi sustav ocjenjivanja jednostavniji i pregledniji. Radi lakšeg snalaženja, pripremili smo vam vodič kroz ocjenjivanje igara.

0-40
Moglo bi se reći ljudi su pokušali, ali im jednostavno nije išlo od ruke: loša priča, loša grafika, sve loše, igra koja ne zavrđuje ni da čujete za nju. No, neka - bit će bolje

41-60
Igra čija ideja ne zvuči nimalo loše, ali je upropaštena lošom produkcijom ili nesposobnošću razvojnoga tima da do kraja izgura obećavajući koncept

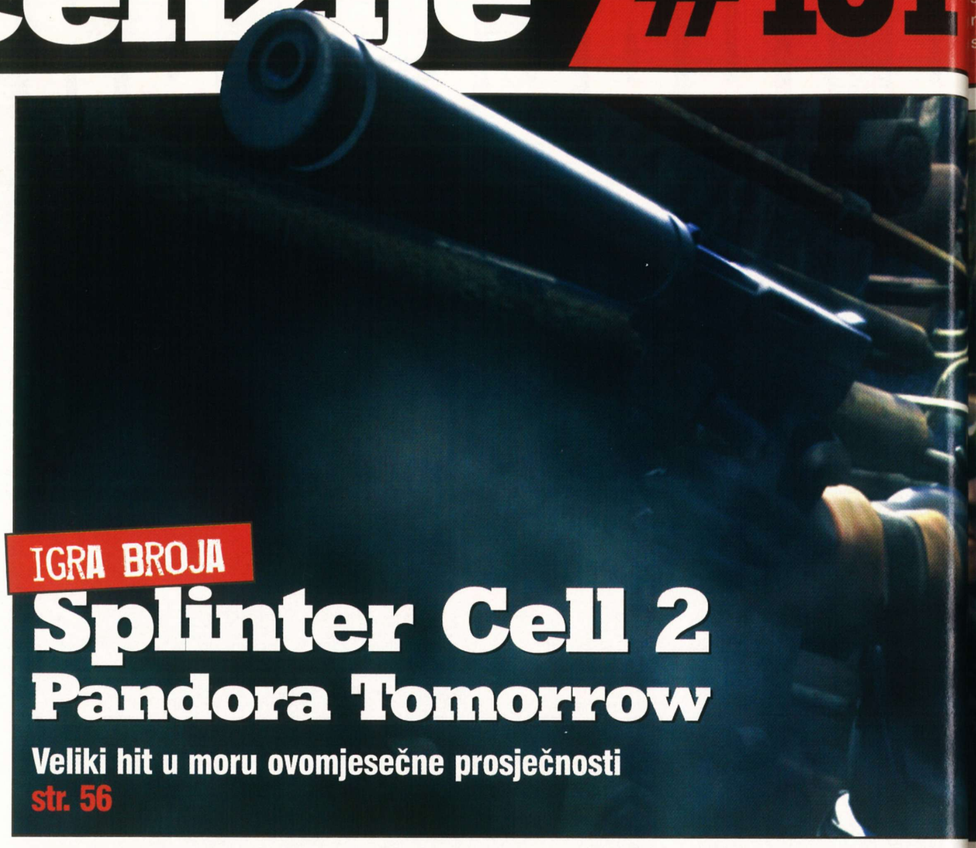
61-80
Dobra igra, većinom i dobre priče te vrlo solidne grafike i igrivosti, ali joj nedostaje neki vrlo važan element da bi ušla u magični krug 80+

81-90
Hit igra vrhunske produkcije, grafike, igrivosti i svega ostalog, igra koju nikako ne smijete propustiti

91-100
Igre koje se pojavljuju samo nekoliko puta na godinu, ulaze u legendu i godinama poslije ostaju mjerilo za sve igre tog žanra

RECENZIJA

BLITZ RECENZIJE str. 71



IGRA BROJA

Splinter Cell 2 Pandora Tomorrow

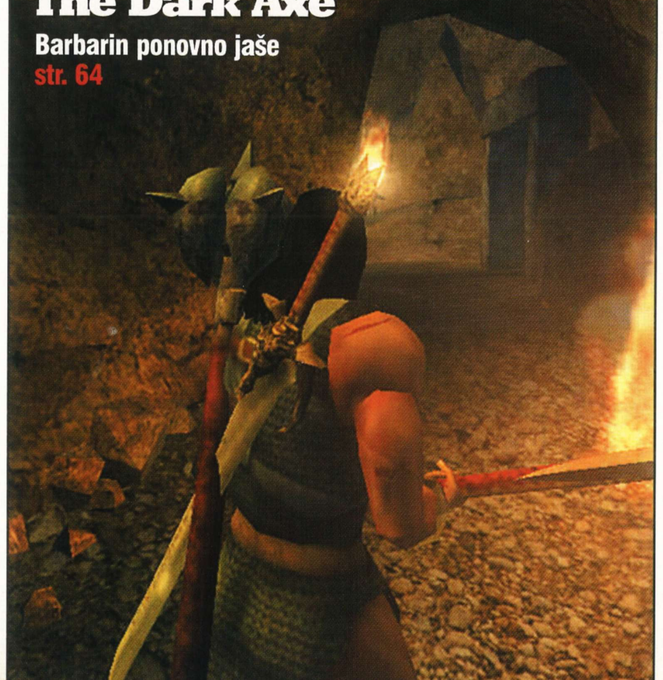
Veliki hit u moru ovomjesečne prosječnosti
str. 56

NE PROPUSTI

RECENZIJA

Conan The Dark Axe

Barbarin ponovno jaše
str. 64



RECENZIJE BROJA

NAZIV IGRE	OCJENA
Crimsonland	94
www.crimsonland.reflexive.com/crimsonland	
Splinter Cell: Pandora Tomorrow	90
www.splintercell.com/emea	
Lock On	89
www.ubisoft.com	
Conan: The Dark Axe	74
www.tdk.com	
WW1: The Great War	70
www.lesta.ru	
Atomic Tanks	70
N/D	
Wars & Warriors: Joan of Arc	63
www.joa-game.com	
Gold Miner Joe	50
www.arcadelabsoftware.com	
Grizzly Adventure	50
www.jadeware.com	
Jack the Ripper	40
www.dreamcatchergames.com	

KRALJEVSTVO ZA IGRU. Konkretnije, za bilo kakvu kvalitetniju igru. Kao što vidite, ovaj je mjesec bio strahovito siromašan bilo kavim iole igrivijim naslovima i samo zahvaljući velikoj susretljivosti našeg najvećeg domaćeg distributera Algoritma, ali i velikoj sreći, možemo vam ipak pružiti recenzije dviju, pogotovo u ovo sušno vrijeme, superatraktivnih igara. Novi nastavak *Splinter Cella* je praktički do kraja ispunio sva naša očekivanja, a *Joan of Arc* je pokazala na pravi način kako je doista izgledalo prljavo srednjovjekovno ratovanje. Ovim putem konačno i službeno proglašavamo kraj sušnoga razdoblja u industriji igara, idući mjesec očekujte poplavu!

TEST RECENZIJA

Wars & Warriors Joan of Arc

Žena s mačem u ruci, ima li što opasnije?
str. 60

HACKEROVA TABLICA ZA OCJENE

Izmijenjena, znatno uočljivija tablica ocjenjivanja i nadalje ostaje mjesto gdje ćete najbrže i najlakše otkriti naš konačan dojam o recenziranoj igri. Uz ocjenu je i komentar autora kojim je ona ukratko obrazložena te ukupan dojam o recenziranoj igri. Na samom dnu tablice je naveden određeni element igre za koji smatramo da ga vrijedi posebno istaknuti.

Ocjena koja će se kretati od 10 do 100 i dalje će biti vodilja po kojoj ćete prije svega moći uspoređivati igre istog žanra

HACKER OCJENJUJE » Naziv igre — **00**

Obrazloženje ocjene

POSEBNO IZDVAJAMO

Novi element u tablici za ocjenjivanje. Vjerujemo da će vam pomoći u donošenju krajnjeg suda o igri koju opisujemo

Ocjena je vrlo često predmetom komentara ili nezadovoljstva čitatelja. Sloboda svakog autora je da igru ocijeni onako kako on smatra da je najbolje. U tom smislu su obrazloženja ocjene neophodna

HACKER Top 10 PC

Call of Duty / Activision

S obzirom na kvalitetu igara ovaj mjesec, kako vidite, i nije došlo do nekih izmjena na ljestvici najboljih

2. Broken Sword 3	Adventure Company
3. Prince of Perisa Sands of Time	Ubi Soft
4. Deus Ex Invisible War	Eidos Interactive
5. Max Payne 2	Take 2 Interactive
6. X2	Take 2 Interactive
7. Chicago 1930	Jowood
8. Armed&Dangerous	Ubisoft
9. Silent Hill 3	Konami
10. Worms 3D	Team 17

SCORE Top 10 konzole

Baldur's Gate Dark Alliance 2 / Interplay

Legendarna roleplaying franšiza još uvijek živi

2. Final Fantasy X-2	Square
3. Jak 2 Renegade	Sony
4. Top Spin	Microsoft
5. Project Gotham Racing 2	Microsoft Games
6. Tony Hawk Underground	Activision
7. Ratchet&Clank 2	Sony
8. Manhunt	Take 2 Interactive
9. Voodoo Vince	Microsoft Games
10. Star Wars KOTOR	Activision

IZDVAJAMO RECENZIJE

The Great WW 1

"Veliki" Prvi svjetski rat obrađen je u još jednoj koliko-toliko simpatičnoj strategiji-ci; nije loše, nije baš toliko loše str. 66

Lock On

Ako ste strastveni ljubitelj letačkih simulacija, evo vam prilike da prikratite vrijeme do izlaska neeg malo kvalitetnijeg u ovom sve siromašnijem žanru str. 68

Jack the Ripper

Džek Rasparač u ne pretjerano inovativnoj, a ni zanimljivoj avanturističkoj igri, koja nas je ostavila prilično ravnodušnima str. 71

Crimsonland

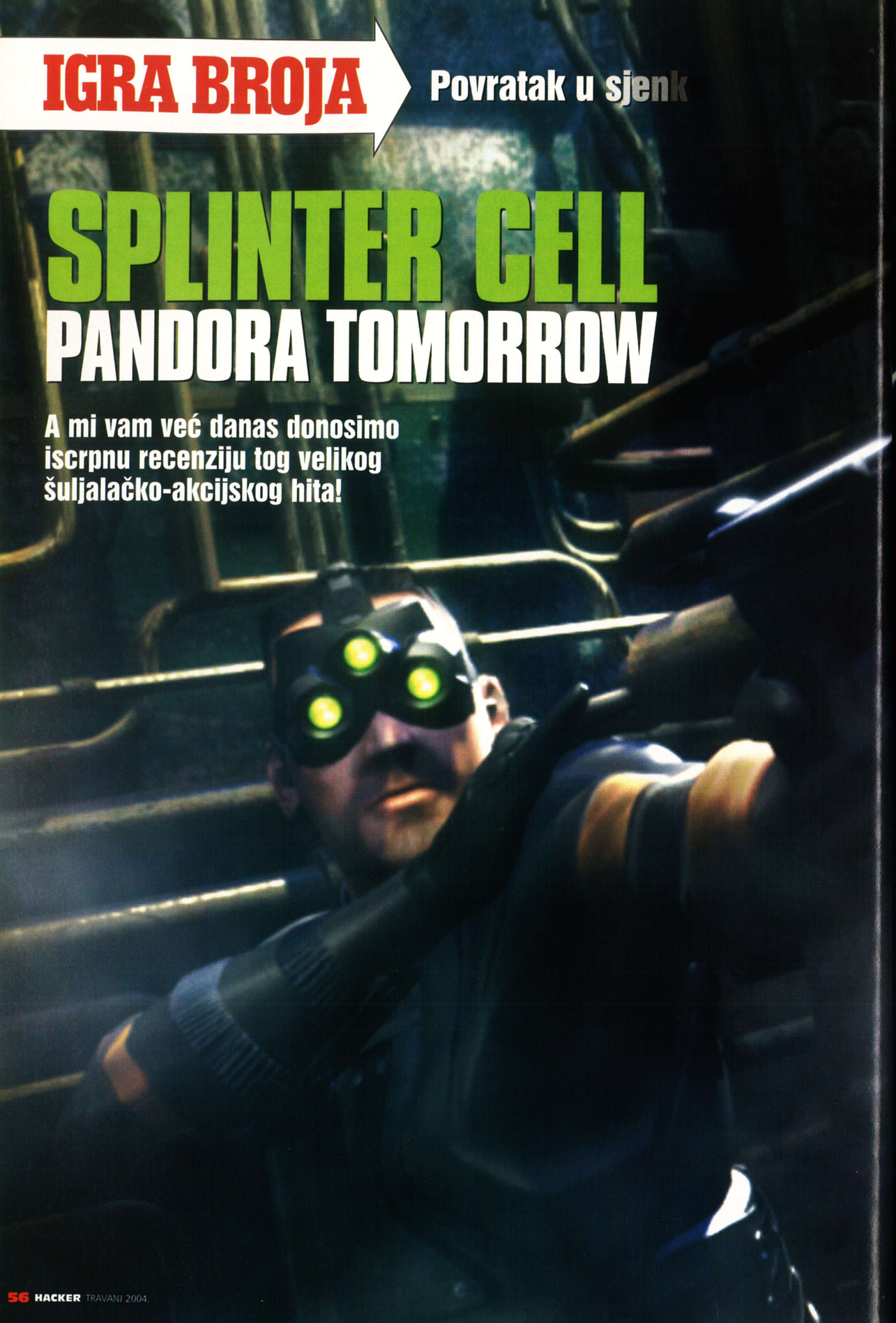
Arkadno-pucačka zezalica koja će vam pružiti sate i sate jednostavne, no suludo zarazne zabave str. 70

IGRA BROJA

Povratak u sjenk

SPLINTER CELL
PANDORA TOMORROW

A mi vam već danas donosimo iscrpnu recenziju tog velikog šuljalačko-akcijskog hita!



INFOBOX

Splinter Cell: Pandora Tomorrow

PROIZVOĐAČ ■
Ubi Soft

IZDAVAČ ■
Ubi soft

MIN. KONFIGURACIJA ■
P3 500, 128 MB, 3D-kartica

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2200+, 512 MB, GeForce Ti 4200

MULTIPLAYER ■
net/lan/modem

WWW igre ■
www.splintercell.com/emea

UVOD U PRIČU

Ako ste po prirodi perceptivna osoba, vjerojatno ste primijetili da u naslovu, podnaslovu, glavnom tekstu, a bogme ni u jednom prozoru, ne piše Tom Clancy. To je zbog toga što je dotični čiko koji voli pisati tehno-triler romane izbačen iz najnovijeg uprizorenja *Splinter Cella*, a koji su tome razlozi, nemamo pojma, niti nas je briga. No, i bez njega, *Pandora Tomorrow* ispala je odlično – sadrži taman toliko novina da je se može proglasiti čistokrvnom igrom, pa ako ste se možda bojali kako ce biti riječ o kakvom polunastavku, možete konačno odahnuti. Štoviše, čistokrvnim hitom, jer kao što cete uskoro saznati, *Pandora Tomorrow* ce se ubrzo nametnuti kao jedan od probranih *sneaker* hitova koji će žariti i paliti na vašem PC-ju idućih nekoliko mjeseci...

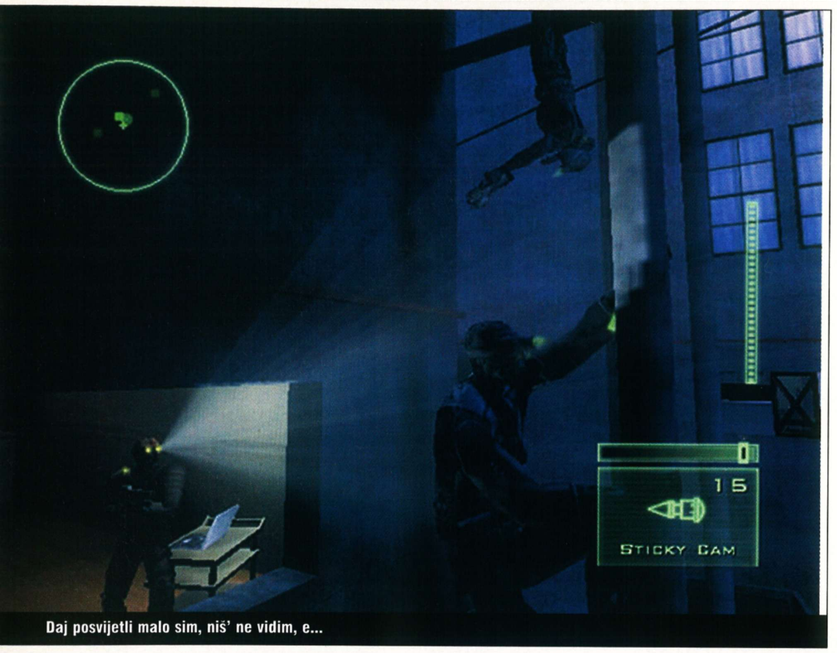
PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

A kako scenaristička podlogu, tj. priču, ni u prošlom nastavku nije pisao Tom Clancy, nego je samo posudio svoje zvučno ime kako bi se igra bolje prodala, tako s njom ni sada neće biti nikakvih problema. Dapače, potkica nam se u ovom nastavku čini još interesantnijom i čvršće povezanom, što će misijama dati veću dozu kontinuiteta. Iako smatramo da u *sneakerima*/pucačinama priča i nije pretjerano značajna, vrijedi je spomenuti jer je, ako ništa drugo, i ona barem djelomice odgovorna za *Pandorinu* specifičnu atmosferu. Elem, bliska je budućnost, tj. godina 2006., a Amerikanci i dalje boj biju sa sve brojnijim terorističkim organizacijama koje su se razmilile po cijeloj kugli. O političkim konotacijama i razlozima takve borbe, zbog karaktera ovog časopisa, ipak nećemo, mada se jedva suzdržavamo, i to zahvaljući samo nevjerojatno snažnoj volji. Uglavnom, loši momci ovaj su put neki dilkani iz Indonezije koji su diljem svijeta (čitaj, diljem "slobodne" Amerike) postavili kontejnere s virusom velikih boginja, koji se mogu aktivirati svaki čas. Tj. onog trenutka kad bi netko slučajno ubio terorističkog vodu i time omogućio njegove dnevne pozive svojim podređenima, u kojima im telefonom otkiva šifru "Pandora tomorrow", koja je zapravo kočnica sudnjeg dana. Znači, ako ga neko otme ili ubije, nema poziva i virus se širi, pa ti biraj! Zahvaljujući tome, dečko može raditi sranja gdje i kad ga je volja, te bezbrižno voditi svoje miniratove, u koje je, naravno, upletena droga, lova, kurve, seks i sve ostale zanimacije jednog modernog terorista. I kako sada riješiti situaciju??? Masivnim termonuklearnim udarom? Cijepljenjem stotinumilijunskog stanovništva? Ne, ne, nego slanjem Sama Fishera, tj. vas, u srce terorističkih jezgri kako bi ih tiho eliminirao! Prema tome, najbolja doskočica priče je zapravo sasvim razumno objašnjenje zašto stalno morate biti skriveni; ako vas skuže, shvatit će da je u sve umiješana američka vlada i virus će biti pušten! Jako lijepo, jer ovaj scenaristički trik toga zapravo primarni element *Pandorine* igrivosti, u gotovo svim nivoima postoje igre svjetla i mraka koje morate taktički upotrebljavati želite li ih prijeći. E sad, iako su te *Pandori* osigurava poveću dozu logičkog realizma, zbog čega će i frustracije zbog njezine natprosječne težine donekle biti ublažene.

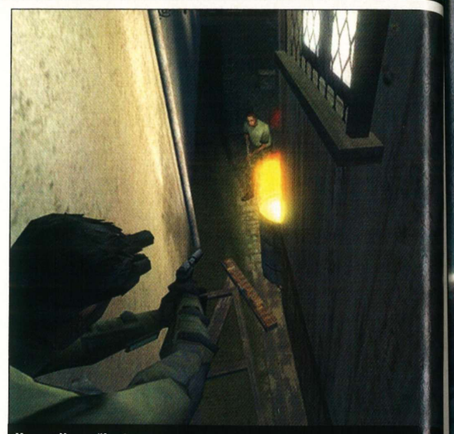
"IAKO JE TO JOŠ UVIJEK IGRA ZA LJUDE JAKIH ŽIVACA, TOLIKO JE ZARAZNA DA JE NEĆETE PUSTITI DOK NE STIGNETE DO SAMOG KRAJA"

MRAK I TIŠINA

Inače, *Pandora* se igra gotovo isto kao i original, no to nikako ne znači da ima obilježja pukog *mission* diska. Ponovimo, dakle, gradivo; većinu misija morate proći šuljajući se, kako ne biste aktivirali alarm, i to tako da budete potpuno nečujni i nevidljivi. Što se tiče nečujnosti, vaše najveće oružje je šuljanje u polučučećem položaju u kombinaciji s vrlo sporim hodanjem. Dakle, što ste sporiji, to će vaši koraci biti tiši te će vas stoka teže detektirati. Druga komponenta koju smo spomenuli je skrivanje, i to ponajviše u sjenama ili iza kakve neprozirne prepreke; sjene su zbog stvari bile prisutne i u originalu, riječ je zapravo o tome da su one ovdje još rafiniranije. Tako je sada mnogo više podloga po kojima možete hodati, koje imaju različitu jačinu stvaranja zvuka, poput nečujnog betona, škripajućeg pijeska, zvonkih čeličnih konstrukcija i slično. No, otišlo se čak i dalje, tako da je gotovo svaki objekt po kojemu hodate drugačiji "izvor" buke - u jednom se nivou morate prošuljati kroz sobu u kojoj je razbijeno staklo, a to znači da ne smijete, ne daj bože, stati na rasute komadiće! Staklo će zaškripiti, stražar će vas čuti i misiji će biti kraj... Slična je stvar i sa sjenama, zato što je grafički engine koji ih stvara dodatno optimiziran te su one sada preciznije i sasvim dinamične. Npr., u jednoj se sceni morate prišuljati stražaru krećući se unutar lepršave sjene od nekakve cerade koju stalno uznemirava vjetar - izađete li slučajno izvan nje, bit ćete obasjani reflektorom i dovidenja, druže! A o grafičkim rezultatima takvih štosova ne možete ni sanjati, zato što su statične slike jednostavno nedostatne da biste shvatili svu *Pandorinu* ljepotu. Ukratko, grafika je nevjerojatna, *Pandora Tomorrow* apsolutno je najrealnija igra IKAD što se tiče replikacije odnosa između



Daj posvijetli malo sim, niš' ne vidim, e...

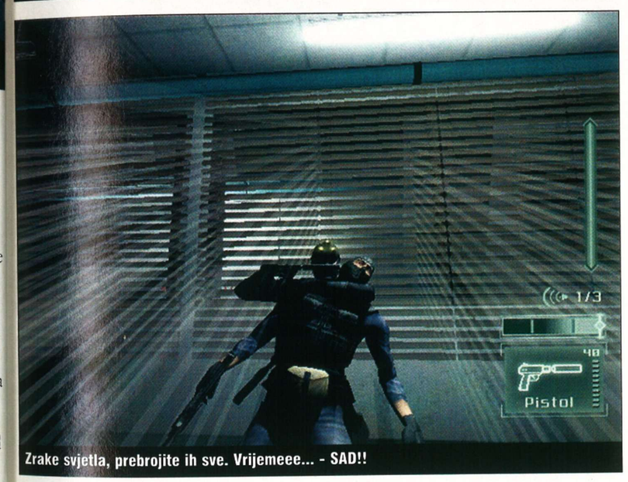

U procijepu života...

Priznaj, koja ti je omiljena boja?!

Splinter Cell po danu? Prava rijetkost...

Sam Fisher zvan FLEKA!

Mračno, potpuno, potpuno mračno. Gotovo premračno za print!



Zrake svjetla, prebrojite ih sve. Vrijemeee... - SAD!!

Balkan ekspres

Idem ja sad u ovaj šaht

PLUS

- nevjerojatno uvjerljive sjene
- brojna sitna poboljšanja
- otvoreni karaker nivoa
- perfekcionizam

MINUS

- i dalje dosta teška
- AI ponekad vara

Oprostite, ima li ovdje kakav WC?

Lokacije

Lokacije u *Pandori* su znatno veće i otvorenije nego prije; uglavnom je riječ o gradskim središtima, terorističkim kampovima u srcu džungle i slično, a i nivoi koji se odvijaju unutra su veći nego prije. Inače, ispunjene su brojnim detaljima, poput onog da vam se žbunje povija pod nogama kad preko njega prolazite, a uplašene ptice polijeću iz šumaraka, dok se kod realne arhitekture pazilo na svaki vražju sitnicu itd. Posebno je upečatljiv nivo u kojem se po noći probijate kroz vlak - prvo će vas baciti na krov, onda ćete se uvući u kupee, a kad shvatite da ne možete dalje, morat ćete se probiti ili pridržavajući se uz rub vagona ili puzajući odozdo, ni pola metra od tračnica. A da to još vidite u pokretu, nevjerojatna realnost te, naravno, užasno dobra svjetla bi vas odmah bacila u ekstazu!

svjetla i sjena, a bogme i osvjetljenja kao takvog. Teško je naći riječi koje vas mogu pripremiti za izraze nevjerice koji će se širiti vašim licem kad budete buljili u treperava svjetla televizora, igru fotonskih traka prouzrokovanih micanjem "narezanih" zavjesa, sablasno treperenje plavičastih boja koje se probijaju kroz prozore crkava, itd, itd. Prema tome, koliko god zvučalo nevjerojatno, u pogledu ovog elementa originalni *Splinter Cell* je prema *Pandori Tomorrow* goli k...!!! A uza sve to, *Pandora* je i prilično nezahtjevna (mrvicu zahtjevnija nego original) pa će fluidno raditi i na prosječnim strojevima današnjice - klizi glatko na AMD 2.2, GeForce 4200, 500 MB RAM-a...

AI, UI, IA???

Od ostalih glavnih novina najviše se ističe umjetna inteligencija i način na koji teroristi dižu i spuštaju stupnjeve uzbune... Tako je AI ovaj put još agilniji, te se stalno trudi detektirati zvučne i vizualne anomalije, a priča ide ovako.. U nekim misijama bit će vam zabranjena smrtonosna upotreba sile, što znači da ćete ih baš kao i prije moći onesvješćivati nenadanim udarcima laktom, grabiti u klinč/lupiti drškom pištolja po glavi te omamljivati nekim od brojnih sredstava humanog eliminiranja žive sile. I to uglavnom pomoću električnih *shockera* koji se montiraju za cijev vaših pušaka. No, ako ne uspijete ostati skriveni, tj. dopustite li im da se zaderu i jave nadređenima da im se po bazi smuca neki sumljivac, misiji će automatski biti kraj. U drugom tipu misija, moći ćete ih i kokati te dizati uzbunu, mada s određenim ograničenjem - naime, ako ih uznemirite više od tri-četiri puta zaredom, šef će vam reći da bi bilo dosta i da vas povlači sa zadatka. Jasno, BAŠ kao i prije, uzbuna će se spustiti na normalu ako neko vrijeme ostanete skriveni, no sad imamo i različite stupnjeve uzbune. Naime, na prvom stupnju će povećati budnost... Ako vas ne uhvate, a vi ih ponovno uzemirite, stavit će pancirku, dok će treći put navući kacige i biti iznimno agresivni u otkrivanju vaše lokacije. A u tom otkrivanju i dalje ima nekih sitnijih problema. Naime, iako je situacija u kojoj čučite skriveni u potpunom mraku, dok na pola metra od vas prolazi stražar i uopće vas ne vidi, sasvim prihvatljiva i u redu, ima i obrnutih slučajeva, kad su pak nadljudski perceptivni. Tako se znade dogoditi da vas detektiraju i kad ste sigurno skriveni iza neke kutijetine, koja, istini za volju, i nije u totalnom mraku, ali je ipak kutija kroz koju se NE VIDI. Što znači, da se AI ipak najviše temelji na odnosu svjetla i sjene, a ne objektima kao takvim... Drugi je problem što će u sličnim situacijama nekad dići uzbunu, a nekad i ne, mada će od trenutka kad vas skuže pa do onog kad ih bubnete po glavi proći apsolutno isto razdoblje... No, osim toga, predvidivih patrolnih ruta i još pokojeg sitnijeg promblemčića, umjetna inteligencija je, može se reći, na razini. A u borbi protiv nje najviše ćete koristiti mozak, te "umjetno" stvaranje najpovoljnijih uvjeta za skrivanje, što bi značilo, stvaranje mraka. Stoga slobodno pucajte u svjetla i osiguravajte si manevarski prostor, jer će u početku možda zbunjeni stražari na kraju ipak zaključiti kako je riječ o pregaranju žarulje ili slično (čujte, ljudi, ima i onih koji nikad nisu igrali original!). Vrlo će vam korisno biti i fućkanje, kojim ćete mamiti jadne budale u sigurnu smrt, no prilikom takvih radnji morate jako paziti da im se postavite sleda ili sa strane, jer ni totalni mrak ne znači ništa ako se spotaknu o vaše skriveno tijelo. Također, očekujte probleme i od facera s lampama, termalnim vizirima i psima tragačima kojima mrak ne znači apsolutno ništa!

SPLINTER CELL FPS!

Od ostalih novina možemo izdvojiti dva zgodna poteza, od kojih je prvi ono Samovo penjanje uz uske procijepe u kojima sada može prebacivati ravnotežu s noge na nogu, a drugi mogućnost dodatnog "prekobicavanja" preko otvorenih vrata kad puzi ledima okrenut zidu. Što se tiče same borbe, i dalje je primat na *stealthu*, tj. mučkom rješavanju mrskih vam neprijatelja kako vas ne bi otkrili, ali kad zagusti, moći ćete se poslužiti i nešto "toplijim" metodama. To jest pucanjem iz vaših prigušenih puški i pištolja, što je uz upotrebu pojačivača svjetla i termalnog vizora prava umjetnost! Nemojte zaboraviti da će ekipa nositi pancirke i kacige, tako da ponekad ni metak u glavu neće značiti sigurnu smrt, a imajte na umu i da vam je količina streljiva po misiji prilično ograničena. Čak ni neke nove spravice, poput najrazličitijih tipova bombi i sličnih igračaka, neće značiti mnogo ako njima uznemirite cijelu bazu te se odjednom sukobite s pet-šest vojnika, jer to gotovo uvijek znači stopostotnu smrt. Oružja sada imaju i laserske ciljnike, što je jako zgodno za preciznije gađanje, ali malo manje zgodno za sigurnost jer i neprijatelji također vide crvene točkice, za koje jako dobro znaju što su. Zadnji veliki napredak je ugradnja bogatog *multiplayera*, koji se temelji na jednom fascinantnom modu! Naime, na osam ponuđenih karti možete igrati ili kao agenti ili kao teroristi, kroz čije ćete terorističke oči promatrati svijet iz PRVOGA

"IAKO SU NA PRVI POGLED PROMJENE SAMO GRAFIČKOG KARAKTERA, ZAGREBAVŠI ISPOD POVRŠINE, UOČAVAJU SE BROJNE SITNICE KOJE IGRANJE ČINE UZBUDLJIVIJIM I BOLJIM"

» ALTERNATIVNO

- **Splinter Cell**
  Pogledajte tek toliko da vidite koliko je *Pandora* bolja

Prrrrrrriiiiiiđiiii bliiiže...

U klubu "Sjenka" uvijek je...sjenovito

LICA! Da, da, da, iz prvog lica, i to pojačanog detektorima pokreta i elektromagnetskih zračenja kako bi protiv skrivenih agenata imali barem polovične šanse. Normalno, mogu se svarati i timovi, pa vam nitko ne brani da na kakvom LAN partiju zaigrate pet na pet, s tim da je jedna strana, strana agenata, a druga terorista! Vjerujte nam, o tome će se još mnogo čuti, jer je nadmudrivanje i igranje s potpuno različitim postavkama nešto što u *multiplayeru* kao takvom još nikad nismo vidjeli... Uglavnom, MP zajednica bi trebala totalno podivljati jer *Pandora* upravo u toj kategoriji nudi nešto sasvim novo! Eto ga, ako vam se na prvi pogled čini da *Pandora* i nema nekih krucijalnih nadogradnji (osim *multiplayera*, dakako), možda ste i u pravu, ipak je riječ uglavnom o dodatnom brušenju već poznatih temelja. No, u svom tom glancanju zamjetno je nevjerojatno iskustvo i sušti perfekcionizam, zbog čega je većina stvari na svojemu mjestu, te je *Splinter Cell* konačno onakakav kakav je od početka trebao biti... To jest, minuciozno ugladen, grafički nevjerojatan, napet, i prije svega adiktivan, pa vas uvjeravam da, ako imate imalo živaca, te se uspijete prilagoditi tom specifičnom načinu igre, *Pandoru* nećete ispustiti iz ruku sve dok je ne prijeđete do kraja! Tek toliko da vidite što se krije iza idućeg sjenovitog ugla... ■

HACKER OCJENJUJE » Splinter Cell: Pandora Tomorrow

Odličan nastavak odlične igre **90**

POSEBNO IZDVAJAMO/NEVJEROJATNE SJENE

INFOBOX

Wars & Warriors: Joan of Arc

PROIZVOĐAČ
Enlight

IZDAVAČ
Enlight

MIN. KONFIGURACIJA
P3 800, 256 MB RAM, 32 MB grafička

NAŠA PREPORUKA
P4 1.5, 512 RAM, 64 MB grafička

MULTIPLAYER
nema

WWW IGRE
www.joa-game.com

Seljanka u sjajnom oklopu

WARS & WARRIORS JOAN OF ARC

Srednjevjekovno ratovanje na ženski način

PIŠE **Damir Radešić**
damir.radesic@janus.hr

U prošlom smo broju najavili ovu igru, a u ovom ispunjavamo obećanje na najbolji mogući način. Budući da je već u najavi proglašena potencijalnim hitom, koji će ponuditi pregršt novina i neobičnu mješavinu žanrova, odlučili smo, umjesto obične recenzije, *Joan of Arc* prezentirati u test recenziji, kako bismo potanko opisali sve njezine *featurese*, kojih je uistinu pregršt. No, bez obzira na sve, životno važno pitanje za svakog *gamera* ipak je - kakav je *gameplay*? Na odgovor ćete malo pričekati jer, kako to obično biva, započet ćemo laganim uvodom.

BILO JEDNOM U FRANCUSKOJ...

Legenda o Joan of Arc je priča o heroizmu pojedinca kakvog ima svaki narod u svojoj povijesti, koji je, dakako, u stvarnosti bio znatno manji no što je to pripovjedačka mašta tijekom generacija isprela. U nas su tako, primjerice, poznati Sava Kovačević zvan Brko, Boško Buha, koji je mogao baciti bombu nevjerojatnom preciznošću kroz otvor bunkera, pas Rex (ili Hund :-/) nevjerojatne inteligencije, što mu je pomoglo da na vrijeme skuži Švabu koji cilja u druga Tita i požrtvovno se (u Matrix modu, dakako) baci pred rafal, i još gomila njih, čiji se pothvati prenose s koljena na koljeno. No, vratimo se mi francuskoj partizanki koja je bila ispred svog vremena, čiji je bunt protiv engleskih osvajača poslužio kao temelj za akcijsku igru iz trećeg lica, uz primjese *role playing* igara i strategija u stvarnom vremenu. Da tih primjesa nema, najkraća definicija igre bila bi "Hack 'n' Slash", što je već toliko puta viđeno da jednostavno ne može biti zanimljivo. I sami znate što to znači - gomilu protivnika i sumanuto klikanje mišem, uz uporabu nekih tipki, kako bi se dobili što ubojitiji potezi zvani *comboi*. Jasno vam je da su nas upravo oni natjerali da igri damo prvi minus, bez imalo razmišljanja. Naime, kad prvi put otvorite ekran sa značajkama jednog od likova, odmah upada u oči sva sila poteza koje on može izvesti, a kako dalje napredujete kroz igru, dakako preko mrtvih Engleza, pojavljuju se i novi. No, odmah ću vam reći, to vam uopće nije potrebno. Bitno je znati koja je tipka za blokiranje udarca i zapamtiti neke jednostavnije *comboe* tipa LLLR (lijeva, lijeva, lijeva, desna - tipka miša, dakako) ili dvaput brzo prema naprijed, a sve ostalo, cijeli taj popis od 20+ komada, lijepo zaboravite jer vam neće trebati. Već pri kraju prvog nivoa jasno je ko dan da su autori tu zabrljali i da ćete tijekom cijele igre koristiti najviše četiri poteza.

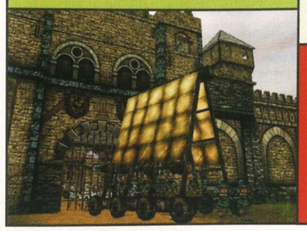
"DA AI NIJE TOLIKO LOŠ, IGRA BI PROŠLA MNOGO BOLJE I UZA SVE NEDOSTATKE"

DVA BODA NA SNAGU, TRI NA PRECIZNOST

No, nasreću, nije sve u mlataranju oružjem, kako rekosmo, u igri postoji i RPG komponenta, koja je toliko naglašena da bez nje nema napredovanja kroz igru, a sastoji se u nadograđivanju atributa likova, opremanju stvarima i oružjem i dodavanju *skill pointova* na vrste udaraca koje smo opisali u prethodnom odlomku (dakle, ulažite samo u one koje uistinu primjenjujete). Tko je god ikad u životu zaigrao neki RPG, znat će kako to u praksi funkcionira. Dakle, boreći se i obavljajući misije, lik skuplja iskustvo, a kad dostigne određenu granicu, dobiva nivo, odnosno nekoliko bodova koje može raspodjeliti na snagu, preciznost, obranu i zapovjedništvo. Prve tri značajke nije potrebno posebno opisivati, dok je zapovjedništvo nešto što ulazi u domenu RTS-a, čime ćemo se poslije pozabaviti. Osnovna nit koje se igrač *Joan of Arc* treba držati je uravnotežena raspodjela atributa, što i nije baš obilježje RPG-a,

TESTIRALI SMO / KAKO SE KALIO FRANCUSKI NAROD// TESTIRALI SMO // KAKO SE KALIO FRANCUSKI NAROD// TE

Burna povijest Francuske te povijesno značenje te zemlje za razvoj čovječanstva već su poslužili kao predložak za nekoliko igara. Ovaj put, vraćamo se u doba kad im je "engleski lav" bio najljući protivnik.



Priča

Tijekom misija imate mogućnost pauziranja igre, kada, osim pregledavanja ciljeva i različitih podešavanja, možete pomnije proučiti neke povijesne činjenice na kojima se temelji svaka misija.

Ocjena: 8/10

Gameplay

Ponavljanje istih udaraca protiv istih protivnika na različitim terenima brzo dosadi, dok pak izgradnja likova i njihovo opremanje nije na razini pravog RPG-a. RTS dio ne dolazi do izražaja kao što je bilo najavljivano.

Ocjena: 5/10

Misije

Za završavanje početnih misija trebat će vam oko sat vremena, dok se one koje slijede poslije mogu otegnuti i na četiri-pet sati. Premda ih je samo osam, cijela igra djeluje prerazvučeno. Više kraćih bilo bi bolje rješenje.

Ocjena: 4/10

Luk i strijela

Svaki lik, uz mač ili buzdovan, može koristiti i luk i strijele, kada se igra prebacuje u prvo lice, što je dobro dok se u tom modu ne počnete kretati - tada nastaje potpuna konfuzija i nesnalaženje u prostoru.

Ocjena: 4/10

Taktika

Jedina taktika koja u ovoj igri pali je metar naprijed i čekaj. Ako se pojavi protivnik, najbolje vam je pustiti ga da dođe do vas, nemojte mu ni slučajno krenuti ususret - postoji velika šansa da ih se pojavi još cijelo mnoštvo.

Ocjena: 2/10

Šefovi

Nekoliko povijesnih engleskih negativaca pojavit će se u više navrata. Totalna je glupost da, kad nekog i zatučete, slijedi međusekvenca u kojoj on uz prijetnju odlazi, da bi se poslije ponovno pojavio i idemo ispočetka.

Ocjena: 1/10

UKUPNA OCJENA ZA KALJENJE FRANCUZÂ

***Joan of Arc* nije ispunila sve ciljeve koje su si autori sami nametnuli. Mnogo propusta i naizgled malih stvari ostavlja prilično loš ukupan dojam. Dakako, gledano dugoročno, *Wars & Warriors* serijal ima još uvijek prilično velike šanse za uspjeh.**

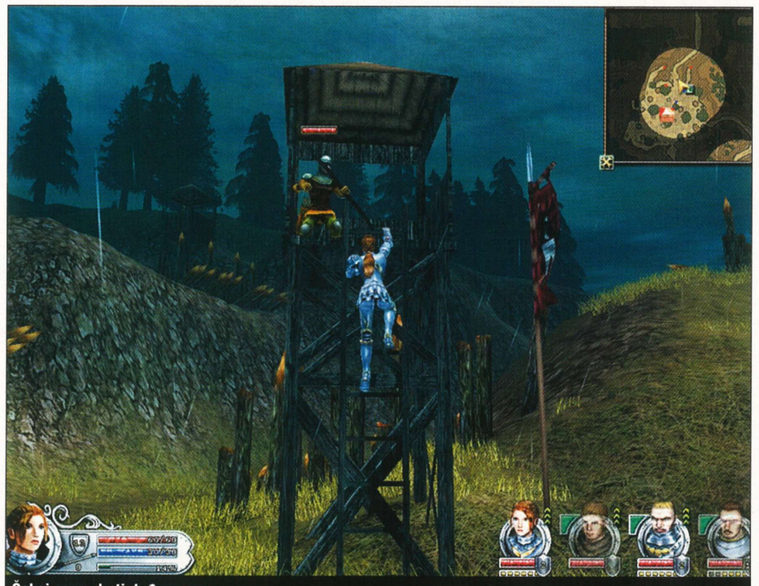
4/10

» ALTERNATIVNO

- **Gladiator**
  Priče iz davnina
- **Beyond Good and Evil**
  Jedna od zapaženijih igara u novije vrijeme

Ma koja ga majka ne bi poželjela za zeta?

Visoke zidine i straža naoružana do zuba, pa se ti probaj popeti



Čekaj samo da ti dođem gore

PLUS

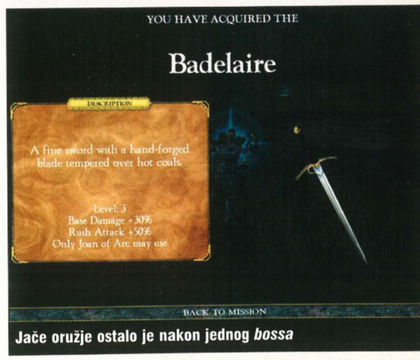
- priča
- masivne borbe

MINUS

- predugačke misije
- preklapanje tekstura
- AI
- zvuk
- slabe RPG i RTS značajke

Kršni momci na krhku djevojku, sramota!

Lokalna svadba pretvorila se u kaos



Jače oružje ostalo je nakon jednog *bossa*

Po inventaru bi se moglo zaključiti da je netko krenuo na plac sa svježom robom

Ciljevi misije, njihov položaj na karti i iskustvo koje stječete

Dobio je po lampi i sad će uteć -svašta!

Ovo mora da je boljelo

Evo ti na!

no unosi određenu svježinu, a da biste što bolje opremili svoje likove, pobrinut će se predmeti poput ogrlica, mačeva, toljaga, lukova, nekoliko vrsta strijela i nezaobilazna hrana kojom nadoknađujete svoje zdravlje i zdravlje vaših pratitelja. Bitno je naglasiti da osim Joan of Arc, u misijama imate mogućnost upravljanja i nekim drugim povijesnim ličnostima, s tim da je način nadogradnje i prelaženja nivoa potpuno isti, a po potrebi, možete razmjenjivati sve stvari koje nađete ili kupite.

OBRANA DOMOVINE

Kad se nađete na bojnom polju, sve navedeno bit će vam jasno. Nažalost, tek kasnije misije nude pogled iz RTS perspektive, no ruku na srce, daleko je korisnije cijelu igru pratiti iz trećeg lica i sami upravljati jednim od glavnih likova, jer ćete tako mnogo bolje iskoristiti njegove mogućnosti. Iako bi bilo logičnije da jednom zapovjedniku dodijelite strijelce i stavite ih u pozadinu, dok drugi za to vrijeme vodi frontalni napad vitezovima, te tako navučete protivnika u zamku i opkolite ga, češće će se događati upravo suprotno. Neprijatelji će se sjuriti na vas čim vas ugledaju, pa čak i u omjerima 1:20, što je vrlo nezahvalna situacija, mada ne i nerješiva. Ne bismo se toliko bunili da AI pokazuje imalo inteligencije, ovako će uglavnom sve pasti na vaša leđa i jedino ćete vi moći preokrenuti bitku u svoju korist. Nemojte nas krivo shvatiti, dakako da bi bilo mnogo teže da nemate pratitelje, ali oni jednostavno nisu dovoljno dobro upravljani pa će tako često

"LLD, LLLD, LLD, LLLD... I TAKO NEKOLIKO SATI"

zalutati u neki slijepi prolaz, popušiti batine od *bossova* jer ne koriste blokiranje i nepotrebno se gomilaju oko njih, trčkarati po karti za jednim jedinim engleskim strijelcem koji prolazi između redova dok ga vi osobno ne dohvatite i tome slično.

SKOK U DALJ (S OKLOPOM)

Na prvi pogled, *Joan of Arc* je grafički prilično simpatična, s obiljem dovoljno detaljnog okoliša, koji nije nametljiv da bi vas odvukao od glavne radnje, a opet, ima sve tehnikalije da ne bude dosadan. Prigovori bi išli na stupidno zamišljene vanjske prostore koji nisu otvorenog tipa nego su strogo omeđeni brdašcima preko kojih ne možete prijeći nego morate okolo, dok je jahanje konja smiješno i neučinkovito – naime, ne može se okrenuti u mjestu nego samo u pokretu, što je totalno nepraktično. Detekcija tekstura pri jahanju više je nego loša, pa će tako konjanik nerijetko završiti na glavama drugih likova, da bi se nakon nekog vremena lagano prizemljio, a da ne spominjemo kako je tek kamera u tom modu neadekvatno riješena – naime, u krupnom planu, preko cijelog ekrana, prikazana je impozantna konjska stražnjica. Dakako, skok od dva metra nije nikakvo čudo za krhko djevojče od 50 kg s isto toliko teškim oklopom, ali zato ne može preskočiti malu ogradicu od pola metra koju bi u stvarnosti dijete od desetak godina prekoračilo. Zvuk... Hmmm, ako zanemarimo iritantne glasove, koji su nevjerojatno loši i isprazni (naročito u međusekvencama), možemo reći da je pozadinska glazba prilično dobra, dok kling i klang u borbi živcira. Dakle, bolje da ga nismo ni spominjali. Dodatne probleme stvaraju goleme karte, koje se ne učitavaju odjednom nego u više navrata, pa ako u žaru borbe u kratkom vremenu nekoliko puta poželite prijeći s jednog dijela na drugi, akcija će se svaki put zaustaviti na nekoliko sekundi, što se moglo izbjeći kraćim misijama.

TEŽAK POČETAK

Wars & Warriors nesumnjivo ima potencijala postati rado igran serijal bez obzira što mu prvijenac nije baš ispao onako kako se očekivalo i kako su autori obećavali. Mnogo banalni propusti mogli su dodatnim poliranjem biti uklonjeni – doduše, pitanje je kad bi se onda igra pojavila na tržištu s obzirom da je projekt stvarno masivan i jednostavno prevelik zalogaj za developere koji su istovremeno i izdavači. Bilo kako bilo, *Joan of Arc* je dobar uvod u iduću generaciju akcijskih igara, koje će vremenom postati ono što se od njih i očekuje - mješavina nekoliko žanrova koji zajedno funkcioniraju savršeno. A dotad, zaigrajte prvo demoinačicu, pa tek onda odlučite hoćete li kupiti i cijelu igru. Ako vam se svidi, samo naprijed s izbacivanjem Engleza na njihov izolirani otok. ■

HACKER OCJENJUJE » Wars & Warriors: Joan of Arc

Nažalost, previše propusta

63

POSEBNO IZDVAJAMO/MJEŠAVINU ŽANROVA

Prije klanja sjekiru valja dezinficirati na vatri da ne biste, ne daj bože, dobili tetanus

CONAN: THE DARK AXE

Conana smo iščekivali s radošću i nestrpljenjem, a na kraju smo dobili, ma provjerite sami...

Conan u trenutcima opuštanja u Simerijskom ljetovalištu

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Ako nas pamćenje ne vara, a vjerujemo da smo još uvijek u godinama kad ne bismo trebali biti sklerozni, čini nam se da na PC-ju još nismo imali prilike zaigrati u ulozi Conana. Te mišićave mrcine koji je svjetsku slavu stekao još sredinom prošloga stoljeća u istoimenim ultrapopularnim stripovima, da bi potom još bolje bio utjelovljen u mišićavom Švarciju. Konačno je došao red i na digitalni oblik, a dakako da je bilo sasvim predvidljivo da će se *Conan* franšiza na PC-ju i konzolama predstaviti u tipičnom *hack and slash* uprizorenju...

TAKO BLIZU, A OPET TAKO DALEKO...

No, ako ste očekivali Arnolda Schwarcenegera, ništa od toga, naime *Conan: The Dark Axe* raden je po predlošku iz devete, a ne sedme umjetnosti, stoga zaboravite premilno lice našeg omiljenog guvernera. Uvod? Znate ono: "i dođe veličanstveni Conan što mišica mu jaka, a glava prazna da porazi mamutskog kralja Jebatora, bla, bla, bla.... U špici koja traje dobrih pet minuta doznat ćete kako je Conan, nakon što se zasitio kraljevanja odlučio posjetiti rodni mu kraj. No, došavši u svoje selo, ponovno je ugledao prekrasne prizore tako mu poznate iz ranoga djetinjstva, tj. palež, trulež, poklanu rodbinu i prijatelje! A sada imate pravo pet puta pogadati što će naš junak iduće učiniti; ili im podići spomenik, zasaditi cvijeće...Teško, teško, prije bi bilo da će uzeti sječivo u ruke te do kraja igre pokušati skratiti za glavu odgovorne za spomenuti pokolj, što je, imamo li na umu da je riječ o bezumnom razbijaču, sasvim u redu. To će se, dakako, izvoditi u maniri jednog *Blade Of Darknessa* ili, još bolje, *Runea*, zato što *Conan* ipak nije na razini

"DA SU JOŠ MALO IZGLANCALI SUSTAV BORBE, IGRA JE MOGLA ISPASTI SASVIM OK"

gorespomenutog *Severancea*... Odakle početi? Pa, krenimo s grafikom, koja je u jednu ruku zgodna - sadrži dovoljan broj *particle* čestica, vremenskih uvjeta poput snijega i kiše, refleksija vode i uglačanih ledenjaka, fine svjetlosne efekte i sasvim prolazne sjene - no opet, s druge strane, pati od nedovoljnog broja poligona i posljedične uglatosti okoliša – tako su litice, primjerice, zbog toga sasvim oštre i neprirodne. Zbog toga, dakako, *Conan* izgleda zastarjelo, i to je dojam koji će vas pratiti od početka do kraja, a i ostatak igre je, nažalost, prilično arhaičnog karaktera. Igra je jednostavno pretipična, rađena prema principu već prokušanog koncepta, bez trunke inovatinosti - hodate iz trećeg lica, skupljate napitke koji vam obnavljaju zdravlje i izdržljivost i sjeckate sve što sretnete na putu.

SUSTAV BORBE ILI "MOGU LI TI ODREZATI GLAVU?"

Borba je pak na granici bezumnog stiskanja lijeve i desne tipke miša i nešto zanimljivijih taktičkih poteza. Vidite, Conan može vitlati svojim mačem, buzdovanom i sjekiretinom, za što ima oko pedesetak specijalnih poteza! Da, pedesetak, a njih pak izvodi jednostavnim kombinacijama primarnog i sekundarnog napada, s tim da su u igri još i skakanje te blokiranje neprijateljskih napada. E sad, specijalni potezi su raznovrsni - granaju se, primjerice, na udarce u prsa, noge, zamahe u glavu, udaranje šakama, bacanje neprijatelja na pod, "leptirsko" zamahivanje mačem u stilu Darth maula i tako dalje, što je izvrsno, no šteta je što svi ti različiti udarci nemaju i različite rezultate!Ovako, s kojim god potezom da ih okinete, učinak će biti gotovo isti - otkinut ćete im tek komadić zdravlja i nastaviti ih tući sve dok ne padnu na pod. Zbog čega onda, logično, nedostaje MOTIVACIJE za njihovu upotrebu, pa ćete se neprijatelja uglavnom rješavati primarnim napadom ili eventualno pomoću nekoliko zamaha koji se pokažu nešto učinkovitijima od drugih. Istina, jednim im udarom možete čak odsijecati glave, ali je to zapravo gotovo sve što se tiče otkidanja komadića tijela; zaboravite na sektorsko ranjavanje u stilu spomenutog *Severancea* jer ga ovdje jednostavno nema! A najobičnije šiktanje krvi sigurno nije ono što bismo očekivali od jedne posve nove igre. Inače, poteze usvajate skupljajući iskustvo, koje opet stječete nakon svakog uspješnog *killa*, a od ostalih "RPG" elemenata možemo izdvojiti skupljanje komada oklopa te nabildavanje nekih osnovnih obilježja poput snage, obrane itd. Nasreću, igru barem malo spašavaju prilično zanimljive i vrlo raznovrsne lokacije koje se izmjenjuju svaki čas, pa vam možda i ne bude tako dosadno. Tu su i sporadični *puzzleovi* tipa "povuci polugu i otvori vrata", te različite zamke poput kotrljajućih gromada, njihajućih čekića i slično. Nadalje, i *level design* odiše "već viđenim", jer kao ni ostatak igre nije nimalo inovativan i gotovo vam nikad neće izmamiti uzdah oduševljenja. Ukratko, sve ste to već vidjeli u gotovo svakoj igri slične tematike koja je dosad prošla kroz vaše ruke, a što je najgore, još ste se i više zabavljali. Stoga se i na samom kraju moramo ponovno osvrnuti na mnogo bolji *Severance,* koji je već prije dvije godine ponudio mnogo zanimljivije, kvalitetnije i maštovitije iskustvo negoli ga nudi ova igra, a kad bismo baš htjeli biti zločesti, mogli bismo čak reći da je *Conana* prešišao daleko superiorniji *Gladijator. Sorry* stari, zapikni si mač u guzicu i odi *spat*... ■

INFOBOX

Conan: The Dark Axe

PROIZVOĐAČ ■
Cauldron

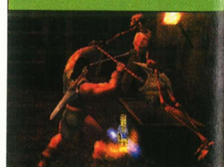
IZDAVAČ ■
TDK mediactive

MIN. KONFIGURACIJA ■
Athlon 1600, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
Athlon 2200 XP, 512 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER ■
nema

WWW IGRE ■
www.tdk.com

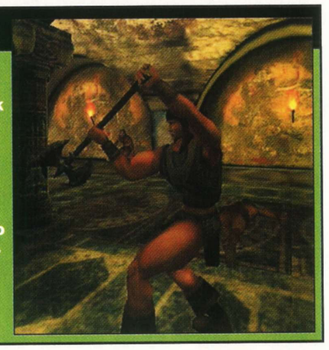

ALTERNATIVNO

- **Severance Blade Of Darkness**
  Dosad najbolja mitska koljačina, s nevjerojatnim sustavom borbe i otkidanja udova!
- **Rune**
  Nešto jednostavniji *hack and slash*, nešto više u *Conanovom* stilu

Astralni *plane* u kojem Krom odlučuje jeste li vrijedni boriti se još jedan dan

IZDVAJAMO / UMIRANJE I GLAZBU

Ono po čemu biste *Conana* eventualno mogli pamtiti je fenomenalna glazba i način umiranja /oživljavanja. Naime, veći dio glazbe je preuzet izravno iz prvog filma, a vi dobro znate što to znači, dok je ostatak komponiran u developerskoj kući i moramo priznati da se međusobno sasvim lijepo nadopunjuju. I drugospomenuto je također zgodno; kad vas neprijatelji koknu, izlazite pred samog Kroma, koji vam pruža još jednu šansu u areni da prijeđete granicu života ili smrti. Ondje, naime, morate zatući neprijatelja koji vas je smaknuo pa ako u tome uspijete, nastavljate gdje ste stali, a ako ne, igri je kraj. No, ako vas nakon oživljavanja ponovno dotuku, opet se vraćate u arenu, samo što će neprijatelja biti više. I tako stalno, dok vas brojčano ne nadjačaju - kad je jedino rješenje učitavanje spremljenog statusa. Koji se pak snima samo dok ne pronađete nekakvo čarobno kamenje, stoga se pripremite i za iritantno prelaženje već prijeđenih nivoa...



Umri, umri, ti zla bogomoljko s tim odurnim nogivama i hitinom i...

I u doba Conana kečeri su bili jako popularni

PLUS

- fenomenalna glazba
- zgodan nivo
- donekle zanimljiva borba

MINUS

- grafika neprimjerena 21. stoljeću
- upropašteni potencijali

HACKER OCJENJUJE » Conan: The Dark Axe

Bez obzira na svoje eventualne kvalitete, ovo je je jednostavno igra iza svog vremena

74

POSEBNO IZDVAJAMO/GLAZBU IZ FILMA

Hmh, mislim da su malo previše utvrđeni za frontalni napad

WW1: THE GREAT WAR

Od ambicije do realizacije dug je put - dokazuje to i ovaj naslov

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Uzmite povećalo i snađite se u igrinom micromenagmentu

Ajmo se igrat; ispružite svoje rukice i na prstiće pokušajte nabrojiti PC igre koje su se ticale Prvog svjetskog rata. Sumnjamo da će vam trebati i svi prstići jedne ruke, jer ih je doista malo. Premalo. Jedini zapaženiji naslovi valjda su oni u kojima letite u famoznim dvokrilcima, no s obzirom na trenutačnu situaciju sa simulacijama zrakoplova, i takvih je proizvoda mizerno malo. A kako ovaj put pred nosom imamo čistokrvni RTS smješten upravno u to razdoblje, čovjek bi mogao pomisliti kako je konačno riječ o ostvarenju snova!

TISUĆE JEDINICA?

Što, naravno, nije slučaj, a o neslavnom pokušaju znanom kao *WW1* govori i sama ocjena, koju možete potražiti na idućoj stranici. Kao i u drugim naslovima RTS žanra, igra se temelji na tipičnom pristupu, koji se sastoji od treninga, pojedinačnih misija i velikih kampanja, a osim uvježbavanja, sve su misije i vojne utemeljene na stvarnim povijesnim događajima, što bi je trebalo učiniti uvjerljivijom. No,

INFOBOX

WW1: The Great War

PROIZVOĐAČ
Lest Studios

IZDAVAČ
Encore Software

MIN. KONFIGURACIJA
Athlon 1600, 128 MB, 32 MB 3D

NAŠA PREPORUKA
Athlon 2200 XP, 512 MB, 128 MB 3D

MULTIPLAYER
N/D

WWW IGRE
www.lesta.ru

ALTERNATIVNO

- **Age Of Empires**
  Bez nekog određenog razloga, čini nam se kao da je on bio uzor ovog neuspjelog proizvoda.
- **Bilo koja WW1 simulacija**
  Ako želite osjetiti duh Prvog svjetskog rata, jedini izbor vam je neka od dotičnih simulacija. Pucačina i strategija nema!

Formacije - jedna od većih budalaština Velikog rata

Još malo raspadajućih leševa iz Prvoga svjetskog rata... romantičnog li razdoblja!

spomenutih trupa nespretan i zbrljan. A zamislite si još i to da vam tu istu vojsku neprijatelj može desetkovati u samo nekoliko sekundi, i to tako da vam trupe dočeka s nekim fino postavljenim mitraljezom, tenkom, brodom!!! Jasno, rješenje je u proizvodnji novih trupa, koje se, hvala bogu, kote kao mutave, i to iz brojnih baraka, kojih morate naštancati barem desetak komada ako želite imati dovoljno topovskog mesa koje ćete slati u sigurnu smrt. Stoga slobodno zaboravite i na prilično raznolikost naoružanja i trupa, jer vam sve njihove specijalnosti neće značiti ništa ako nemate u pripremi nekoliko stotina budala koje će na neku čudnu foru osvojiti određenu kotu. No bilo bi divno da je problem isključivo u borbi, no nije - osim nje, *WW1* u svoju mehaniku integrira i prezahtjevnu logistiku koja se odnosi na također zastarjelu kolekciju resursa. Njih pak ima čak šest komada, i to drvo, željezo, hrana, struja, blablabla... Možete li si samo zamisliti koliko je komplicirano voditi rat i pritom još paziti na skupljanje potrebnih materijala??? Možda, a baš su zbog toga i sami autori u igru nagurali ekonomskog savjetnika koji umjesto vas skuplja spomenute gadosti! Super, a baš su zato stavili i VOJNOG savjetnika koji umjesto vas vodi cijeli rat! Eeeer, sorry, ali kog vraga treba onda uopće igrač u ovoj igri? Pa valjda zato što je vojni savjetnik prilično glup te se u pravilu služi sa strašno ograničenim taktičkim pristupima koji u većini slučajeva vode u - poraz. Prema tome, upalite li savjetnike i time si olakšate život, morat ćete tek tu i tamo uplesti svoje božanske prste u tijek radnje kako biste ispravili osnovne gluposti i misiju priveli do kraja. Ma fuj, koja bi budala uopće htjela igrati nešto slično? Skratimo, *WW1: The Great War* je igra koja je pokušala biti veća od života, i sasvim je sigurno da su je radili istinski zaljubljenici u taj prljavi rat. No, zbog toga je ostala utopljena u svojoj ambiciji koja je jednostavno prerasla mogućnosti njezinih autora i time si priskrbila ocjenu koju, ponavljam, možete vidjeti u dnu stranice... Znate što, ići ćemo tako daleko i reći da nam se čini kako je čak i sudjelovanje u Prvom svjetskom ratu bilo interesantije nego igranje ove igre koja se bavi istim sukobom! ■

IZDVAJAMO / O'Š ME SLUŠAT ILI NE?

Ne slušaju, jednostavno ne slušaju! Prečesto će vam se događati da vam polovica vojske jednostavno odmili za nekakvim mamcem i pritom nabasa na mitraljesko gnijezdo, te neslavno pogine! Problem je, naime, u tome što nemate nikakvu naredbu za podešavanje trenutačnog stanja vaših jedinica, poput agresivnosti, obrane, držanja terena i slično... To su ipak preveliki propusti za jedan ovako glomazan RTS koji se baš temelji na naređivanju povećem broju ovdje neposlušnih trupa.

"VJERUJTE NAM, IONAKO STE PREVIŠE OPTEREĆENI DA SE JOŠ IDETE ZAMARATI S OVIM PREKOMPLICIRANIM, PREGLOMAZNIM I NEKVALITETNIM NASLOVOM"

Barka barku bije, ruke brišu obadvije!

kao što ćete saznati, neće, jer je *WW1*, preambiciozan i ispunjen različitim glupostima koje su u RTS žanru dosad trebale već biti prevazidene i zaboravljene. Logično, igru ćete započeti s famoznim *tutorialom*, koji će vam na najbolji način objasniti osnovnu mehaniku cijele igre... U vježbanju ćete provesti barem dobrih sat-dva jer je *WW1* toliko složen da će čak i spomenuta količina vremena možda biti prekratka za upoznavanje svih njegovih zakonitosti pomoću kojih ćete ga odigravati. Grafika je pak izvedena u dvije dimenzije, što je u 2004. jednostavno prevazideno te oku naviknutom na 3D akceleratore stvarno ogavno. Sve svodi na ponavljanje već odavno prevazidenih koncepata, pa će čak i najzagriženijim nostalgičarima *WW1* djelovati staro i usiljeno! Stoga ni bogata enciklopedija jedinica i struktura neće pomoću da vam se igra svidi, gdje će iste te jedinice biti prikazane u sasvim nemaštovitom uprizorenju... Slična je stvar i sa zvukom, te posebice glazbom, koja je možda čak i korektna, ali je jednostavno zastarjela - svi tonovi, naime, više vuku na MIDI fajlove nego na profesionalno odradene note. *WW1* amaterizam ogleda se i u sasvim promašenom načinu igre koji bi se mogao svidjeti tek najzagriženijim RTS fanaticima....

IDUĆI PASUS

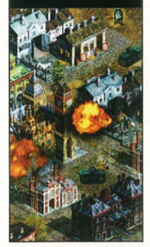
Rekli smo, igra je ambiciozna i golema, što se prije svega vidi po golemim kartama na kojima se odvijaju borbe, barem su pet puta veće od bilo čega što ste vidjeli u bilo kojem RTS-u do današnjeg dana (8. ožujka 2004). Također, na njima možete voditi doslovce na tisuće jedinica, što je svakako pojam koji bi trebalo reklamirati u novinama! No, ovdje bi ipak bila riječ o antireklami, zato što je i sam menagment

PLUS

- povijesno autentične bitke
- hrpa trupa odjednom na ekranu

MINUS

- prevelike ambicije
- neposlušnost trupa
- zastarjelost



HACKER OCJENJUJE » WW1: The Great War

Pregolemo i preambiciozno... Usto, i sa zastarjelom 2D grafikom

70

POSEBNO IZDVAJAMO/HRPA TRUPA NA EKRANU

"Avioni s probavnim problemima"

Hm, ovako se baš i ne slijeće na nosač zrakopolova

LOCK ON

Za neke priličan flop, za neke najbolja ratna simulacija ikad! A za nas? Čitajte dalje, zato ste i kupili vražji časopis!

PIŠE **Krešimir Lauš**
kresimir.laus@janus.hr

Bez obzira na sve kritike koje je pokupio u ostalim tiskovinama i internet-časopisima, i bez obzira na svoje *bugove*, *Lock On je* jednostavno najbolja simulacija vojnih mlažnjaka do današnjeg dana! Što nije nikako mala stvar ako znamo da se danas jedina kredibilnija aviosimulacija, i to pazite, civilnih zrakoplova, zove *Microsoft Flight Simulator*. Stoga nam je nakon provedenih noći u *cessnama* i *learjetovima*, divljačko natjeravanje u mrcini poput F-15-ice i Su 27 *flankera* došlo kao dar s neba!

Mig 29, ponos i dika!

PLATIŠ JEDAN, DOBIŠ ŠEST

Lock On je igra od istih autora koji su napravili i legendarni *Flanker*, koji je u svoje doba bio pri samom vrhu vojnih simulacija. No, ako ste pomislili kako ćete ovdje vozati samo spomenuti ruski ponos, posve ste u krivu jer *Lock On* simulira čak šest zrakoplova, A-10A, F-15C, Su-27, Su-25, Su-33, i MiG 29, što bi vas možda moglo navesti na pomisao kako ih je čak previše, pa da se ni o jednom nije vodilo dovoljno računa! No, i to je sasvim pogrešno zato što se *Lock On* može zapravo promatrati kao šest simulacija u jednoj! Količina detalja i posebnosti koje prate svaki pojedini zrakoplov upravo je nevjerojatna pa će vam i za puko snalažanje u svakom pojedinom *jetu* trebati dani, ako ne i tjedni. Već će i sjedanje u kabinu bilo kojeg macana biti pravi užitak jer je apsolutno svaki gumbić i svaka poluga na svojem mjestu te se slobodno može reći kako su *cockpiti* nešto najrealnije što smo dosad vidjeli. Ruski natpisi, zguljena boja na *joysticku* od uporabe, sitna svjetalca koja lagano obasjavaju okolinu, pa čak od vjetra izgrebano staklo svakako su pokazatelji *Lock Onove* detaljnosti. Dakako, i izvana sve vrlo vjerno izgleda, pa ćete tako vidjeti gotovo svaku zakovicu i efektne detalje poput zamuljavanja zraka od topline afterburnera. Teren je također dovoljno detaljan, oblijepljen visokorezolutivnim teksturama, nakrcan brojnim kućama i zgradama, pa s neke razumne visine izgleda sasvim fino. A kad pak prvi put ugledate sasvim volumetrijske oblake na toj istoj vodi, složit ćete se kako je riječ i o grafički prilično impresivnoj simulaciji leta. Krajnji rezultat ovih ljepota je stravična impresivnost samog "jedrenja",

"NASREĆU, VEĆINA BUGOVA SE DADE ISPRAVITI *PATCHEM* I NOVIM GRAFIČKIM DRIVERIMA."

koje djeluje sasvim stvarno; proporcije su potpuno realne, pa kad ste na 10 000 feeta, stvarno vam izgleda kao da ste na 10 000 feta. Osjećaj brzine na tih istih 10 000 feeta, a pogotovo na samo deset je jednostavno neopisiv!!!

1 GB RAM-A???

No, nemojte misliti da ćete složene manevre i divljanje s dodatnim sagorijevanjem izvoditi ko od šale, zato što je i letni model sasvim vjeran, pa ne budete li poštivali osnovne zakone aerodinamike, često će vas dovesti u *stall*. Ili još gore, u bezizlazno kovitlanje, iz kojeg vas neće izvući ni svi poznati manevri nego tek povlačenje ručice za katapultiranje pilotske stolice. Posebno je zahtjevan let po noći ili snježnoj ili kišnoj oluji, koja osim što izgleda prekrasno do bola (mada *overcast* tip oblaka usporava izvođenje do još veće boli), onemogućava bilo kakvu vizualnu identifikaciju, nego vam ostaju isključivo letni instrumenti. S njima ćete se, kao i sa svim ostalim elementima vojnog djelovanja, upoznati u zgodnom *in game* tutorialu koji radi tako da PC preuzme kontrolu nad zrakoplovom te izvodi različite manevre, objašnjava vam sustave i napada trenažne mete, a vi to fino pratite i pamtite. Dakako, svakog trena možete uskočiti u akciju i primijeniti naučeno. No, nemojte se zavaravati, ovo je prava simulacija, u kojoj bez učenja nema ništa, pa ćete tako, između ostaloga, morati naučiti barem šest načina ispaljivanja rakete u jednoj F-15-ici kako biste uopće mogli pogoditi sasvim neopasnu metu. Ili ćete pak debelo morati proučiti princip po kojemu TV sustav jednog Mavericka s A-10-ke percipira i "shvaća" mete te ih razlikuje od drveća, brda i ostalih silueta. Stoga vam ponavljamo da ćete na vježbanje potrošiti barem dan-dva po avionu kako biste se upoznali s njihovim osnovnim značajkama, a kako znate, ima ih šest! Nama će pak posebno biti slatki MiG-ovi 29, tako nam poznati iz Domovinskog rata i onih davnih dana kad smo ih mogli gledati na različitim aviomitinzima koji su, između ostalog, promovirali i bratstvo i jedinstvo! Nakon svega, konačno ćete se uputiti u misije, koje se dijele na brze, pojedinačne i kampanje. Nažalost, iako je trebala biti, kampanja nije dinamična, nego se temelji na prastarom načinu odigravanja vezanih podlevela, ali je zato tu odličan *mission builder* koji ispravlja taj nedostatak. Pustite, već je i puki let zbog izvanrednog osjećaja i vrlo vjerne simulacije itekakav gušt i pravi užitak. Eh, a sad problemi. Neki bi mogli reći da je *Lock On* previše zahtjevan! Što je točno ako nemate NAJNOVIJE inačice grafičkih drivera, ili ako sve detalje opičite na maksimum. No, budete li se držali sredine, čak će se i danas prilično jadna konfiguracija AMD 2.2 i GeForce Ti 4200 pokazati dostatnom (odvijanje u 15 do 25 FPS-a). Prije bismo rekli da *Lock Onu* STRAHOVITO fali RAM-a jer se prilikom učitavanja misija, a i u samoj igri, PC jednostavno guši, stoga razmislite o kupnji memorije, kako biste je imali barem 1 GB! Postoji i poveća hrpica sitnijih *bugova*, poput neusklađenosti tutorijala s nekim sustavima, te onih koji vam igru tu i tamo sruše. Ponavljamo, nabavite najnovije drivere te skinite *patch*, koji bi trebao ispraviti većinu problema ove ipak prerano lansirane igre. A u svakom drugom pogledu, *Lock On* svesrdno preporučujemo svim ljubiteljima pravih simulacija i onima koji će to tek postati. ■

INFOBOX
Lock On

PROIZVOĐAČ ■
Eagle Dynamics

IZDAVAČ ■
Ubi Soft

MIN. KONFIGURACIJA ■
Athlon 1600, 128 Mb, 128 MB 3D

NAŠA PREPORUKA ■
P4 3.4, 1GB, Radeon 9800 PRO

MULTIPLAYER ■
Modem/LAN

WWW IGRE ■
www.ubisoft.com

ALTERNATIVNO

- **Falcon 4.0**
  Provjerite zašto se mnogi kunu da je *Falcon* ipak najbolji.
- **Su 27 Flanker**
  Prethodnik *Lock Ona*

Kopilote, prestani s vatrometom, još nije *fort of đulaj*

A-10 Warthog u akciji

U idućoj milisekundi više ga nije bilo...

IZDVAJAMO / MIG-29

Nakon dugo vremena (valjda od Miga 29??!), konačno imate ponovno priliku letjeti u ovom čedu sovjetske vojne tehnologije. Možete također sjesti u kabinu nečega što nam je letjelo nad glavama (a još češće padalo) za vrijeme nekome milih, nekome nemilih događaja od početka do sredine proteklog desetljeća. Je li 29-ica zastarjela? Sasvim sigurno je, jer već i pomalo spartanska kabina djeluje prilično out dated, a da ne govorimo o prilično rudimentarnim modovima ispaljivanja raketa. Pokušajte samo nakon ovoga sjesti u F-15 i brzo ćete vidjeti o čemu govorim. No, u ono vrijeme "miško" je bio pravi "merđo" pa ga zato ipak poštujemo i cjenimo.

PLUS

- raznolikost zrakoplova
- odlične simulacijske značajke
- uvjerljiva grafika

MINUS

- bugovi
- relativna zahtjevnost
- nepostojanje dinamične kampanje

HACKER OCJENJUJE » Lock On

Jedna od najboljih simulacija lovačkih zrakoplova svih vremena

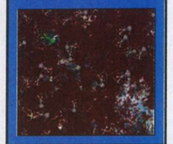
89

POSEBNO IZDVAJAMO/NAŽALOST, *BUGOVE*

"PROTIV SVEGA"

CRIMSONLAND

INFOBOX
- Crimsonland
- PROIZVOĐAČ: 10 Tons Entertainment
- IZDAVAČ: Reflexive Entertainment
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1 GHz, 256 Mb RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 1,4 GHz, 512 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: Hotseat
- www.crimsonland.reflexive.com/crimsonland



OCJENA **94**

"Onima koji su već otkrili *Crimsonland*, ova recenzija vjerojatno nije ni potrebna"

Onima koji su već otkrili *Crimsonland*, ova recenzija vjerojatno nije ni potrebna. No, zbog onih drugih, recimo da njegova najnovija inačica, 1.9.8, predstavlja arkadni *survival-shooter* u svojem najblistavijem obliku do danas. Prema našem skromnom mišljenju, Reflexiveov *Crimsonland* igra je koju je najbolje iskusiti u njezinom *survival* modu, gdje pomoću okretnosti, pametnog izabiranja *perkova* i taktičkog razmišljanja nastojite postići maksimalni rezultat (do trenutka kad vas masa protivnika doslovce ne preplavi). Mogućnost usporedbe vlastitih rezultata sa svjetskom kremom putem *online* topljestvice (u kojoj smo, *by the way*, u jednom trenutku bili na stotom mjestu) samo poboljšava dojam, dok *multiplayer* iskustvo predstavlja jedan od najboljih adrenalinskih *rusheva* koje PC akcijske igre mogu ponuditi. Sve u svemu, ovaj iznimno jednostavan koncept pucačine iz ptičje perspektive u kombinaciji sa smiješno zabavnom utrkom s vremenom (i jatom podivljalih protivnika) iznjedrio je naslov koji je daleko vredniji od desetak eura, koliko je potrebno izdvojiti za punu inačicu. *(dr)* ■

Ovo je početak...

...apokalipsa

...a ovo pet minuta nakon toga

"ZLATNI ŠUT!"

GOLD MINER JOE

INFOBOX
- Gold Miner Joe
- PROIZVOĐAČ: Arcade Lab Software
- IZDAVAČ: Arcade Lab Software
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 500 GHz, 64 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 500 GHz, 64 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema
- www.arcadelabsoftware.com

OCJENA **50**

Još samo jednom, još samo jednom...

Mali Joe u potrazi za malo većom količinom droge

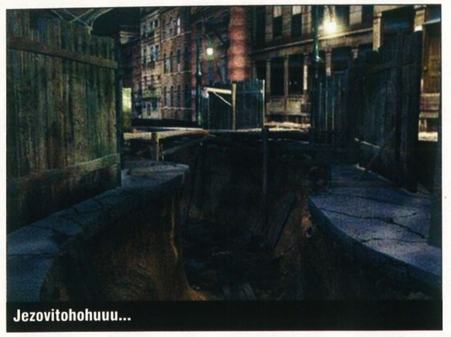
Ako spadate među društvo koje je u mladosti igralo *Manic Miner*, sasvim sigurno ćete pokušati povući određene paralele između te i ove igre. Ono s čime se, iskreno se nadamo, nećete personalizirati je sudbina koja je zadesila malenog rudara. On, naime, tijekom desetaka i desetaka jednostavnih i poprilično sličnih nivoa skuplja žutu tvar. Nakon što skupi dovoljno heroina/zlata, dobiva mogućnost prelaska na viši nivo. Takve narkomanske konotacije mogu se bez problema pripisati pomanjkanju ideja za članak, no ako zamislite da su istinite, vjerujemo da ćete se daleko bolje zabaviti (i nasmijati). Čak i ako smatrate da smo ispali infantilni i da ne gledamo stvari objektivno, slobodno nabavite igru – iako čisto sumnjamo da ćete je zavoljeti, osim ako ne spadate među *hardcore* retrogamere. *(dr)* ■

"ON SIJEČE"

JACK THE RIPPER

INFOBOX
- Jack the Ripper
- PROIZVOĐAČ: Trit...nešto
- IZDAVAČ: Dreamcatcher Interactive
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 1 GHz, 256 MB RAM, 3D kartica
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 2,4 GHz, 512 MB RAM, 3D kartica
- MULTIPLAYER: nema
- www.dreamcatchergames.com

OCJENA **40**



Jezovitohohuuu...

Avanturistični žanr u novije vrijeme postaje poprilično autsajderski. Istina, iznimke postoje, međutim, ova igra definitivno nije jedan od takvih uradaka, nego je slobodno možemo strpati među hrpu ostalih (polu)proizvoda koji nam na sveopći užas već neko vrijeme prisitžu iz DreamCatchera. U ovoj avanturi, kao što ste vjerojatno i prokljuvili iz naslova, bavite se podvizima čuvenog psihopata Jacka The Rippera te, bauljajući u prvome licu kroz viktorijanski London, razrješavate još jednu (zijev) misteriju. Ukratko, ako padate na ovakve fore, igru ćete vjerojatno zavoljeti. Ako ne, igrajte *Crimsonland* i zaboravite da ste ovo ikad vidjeli. *(dr)* ■

Mujo i Haso, glavom i bradom

Prazna krčma!? Sumnjivo...

Oko i noževi. Brrrrggrrrr...

"TENKOM PROTIV SVEGA"

ATOMIC TANKS

INFOBOX
- Atomic Tanks
- PROIZVOĐAČ: Isotope 244
- IZDAVAČ: Isotope 244
- MIN. KONFIGURACIJA: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
- NAŠA PREPORUKA: Pentium 133 MHz, 32 MB RAM
- MULTIPLAYER: Hotseat
- www....N/D

OCJENA **70**

U novije se vrijeme baš i ne možemo pohvaliti velikim izborom PC igara. *Atomic Tanks* jedna je od onih koja bi trebala pomoći da što bezbolnije prebrodimo to više nego tužno vrijeme. Kopirajući klasičnu i već tisuću puta iskušanu formulu *Scorched Earha*, ova simpatična igra mogla bi se dobro iskoristiti kao perjanica ponude za računala snage PC kasa, te kao nezaobilazan izvor međusobnog vrijeđanja među članovima društva koji je, eto, odluče zaigrati. Ukratko – preporučujemo vam je. *(dr)* ■

Mirko, pazi metak!

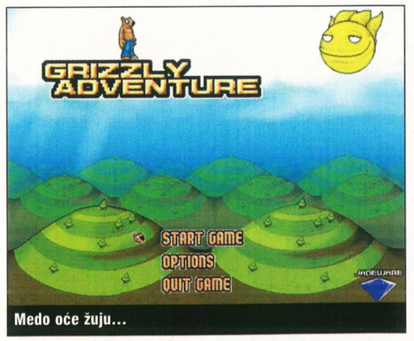
KGM! KGM! Mrtav!

"MEĐED"

GRIZZLY ADVENTURE

Autor ovih redaka svojedobno je čuo priču o osnovnoškolcu koji je svaki dan obavezno u školu nosio po nekoliko kriški jabuke, što ne bi bilo nimalo čudno da prijatelji nisu primijetili da je svaki dan pijan. Misterij se dodatno produbio kad je okolina pokušala dokučiti kako je moguće da je dotični pijan bez kapi popijenog alkohola. I zamislite, odgovor se krio u jabukama – naime, bile su natopljene rakijom.

Međed u ovoj simpatičnoj arkadi također izgleda kao pijanac i, zamislite, skuplja jabuke, što na subjektivnoj razini iz ove besmislene arkadetine stvara digitalni podsjetnik na jednu od osnovnoškolskih urbanih legendi. Zbog čega ovo pričamo? Zbog očajničke nakane da podignemo rejting ovoj inače blesavoj igri koju će malo tko htjeti zaigrati. Osim, dakako, ako ne spada među simpatizere ušlagiranih grizlija. *(dr)* ■



Medo oče žuju...

Medo iso šumom, gledo zmije, miševe i ružičaste slonove, usro se i skočio na granu...

INFOBOX
- Grizzly Adventure
- PROIZVOĐAČ: Jadeware
- IZDAVAČ: Jadeware
- MIN. KONFIGURACIJA: PC kasa
- NAŠA PREPORUKA: PC kasa s 16 MB RAM
- MULTIPLAYER: nema
- www.jadeware.com

OCJENA **-20**

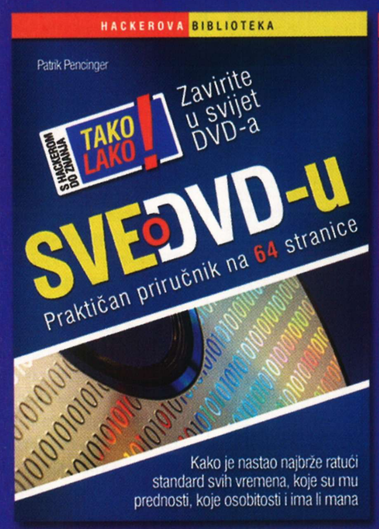
DARUJEMO SVM ČITATELJIMA POPULARNU SERIJU KNJIGA!

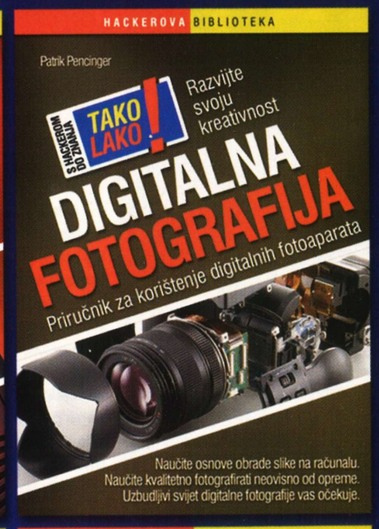
NE PROPUSTI

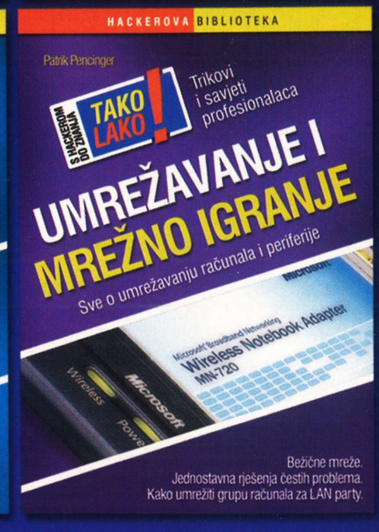
Iz broja u broj

64

Stranice prepune
savjeta, objašnjenja
i korisnih informacija







S HACKEROM DO ZNANJA TAKO LAKO!

ČITAJ HACKER I SASTAVI SVOJU BIBLIOTEKU KORISNOG I ZANIMLJIVOG ŠTIVA

CHAT

PISMA ČITATELJA

BEZ PANIKE

SOS

Sva vaša pisma pristigla poštom obvezatno moraju imati navedenu naznaku, u protivnom će završiti u The Ballu. Upite vezane uz prelaženje PC-igara molimo slati isključivo na mail hacker_helpline@janus.hr ili poštom na adresu redakcije, s naznakom **"ZA HELP-LINE"**. Odgovori na vaša pitanja će biti objavljeni u okviru Hackerove rubrike **SOS**. Ne odgovaramo na pitanja vezana uz hardversku problematiku. Isto tako, nemamo telefonsku službu za pomoć prilikom prelaženja igara.

Itako, idemo polako prema brojci 200 i novih deset godina Hackerova postojanja, a vi, dragi naši gejmeri, kao i dosad, javljajte nam se sa svojim kritikama, prijedlozima, pa i pohvalama, dakako, ako ih zaslužimo. Svima koji su nam ovaj mjesec uputili očajničke pisma zbog nedostatka kvalitetnih naslova u posljednjih mjesec-dva poručujemo da se strpe samo još koji tjedan, kad nas očekuje prava navala velikih hitova. Eh, da samo znate kakve vas sve ljepote od recenzija očekuju u idućem broju.

Prigodno odgovara: HOMER SIMPSON *www.thesimpsons.com*

Još samo ovaj nivo, a onda idem spavati

JADIKOVKA ZA STARIM VREMENIMA

Poštovano uredništvo Hackera! Ja sam jedan 22-godišnji gamer iz Osijeka. Što me nagnalo da napišem ovo pismo, pitate se? Listam ja tako nekoliko zadnjih Hackera (moram priznati, nisam redovit kupac, znam, znam... moj grijeh, moj grijeh) i šta vidim? Dobrih igara više nema. Čast iznimkama. Znam, prvi mjeseci u godini su siromašni, svi se čuvaju za Uskrs s novim izdanjima. Nemojte misliti da sam neki okorjeli nostalgičar, ali od tamo davne nam '97., kad sam dobio prvi komp (moćnu 133-ojku), promijenio sam milijun igrica, a i konfiguracija, i shvatio sam jednu bitnu stvar: tadašnje igrice su bile kudikamo bolje i zanimljivije od današnjih. Kad se samo sjetim kolike sam noći proveo uz *Settlers 2 gold* ili *X-com: Terror from the Deep*. Grafika je nula naspram današnje, priznajem, ali radnja i sama igra je imala ono nešto da te zadrži uz monitor do kasno u noć. Da dočekaš prve pijetlove s popucalim kapilarama u očima i jednom mišlju:"još samo ovaj nivo i onda idem spavati". A šta današnje igre pružaju? Grafiku kaku smo samo sanjali (i to je u redu) i polušuplje, nedorađene priče s milijun *bugova* i kojekakvih inih gluposti koje te samo zbunjuju - i što onda napraviš? Baciš CD kroz prozor i odeš na add/remove, klikneš nekoliko puta i...wooooosh.... ode ko rukom odnesena. I sad ja vas pitam, kad će se više netko ugledati na stare dobre '90-te i vratiti sjaj igrama?
Damba_OS

Eeee, dragi naš dvadesetdvogodišnjače. Iako ima neke čari u svoj toj nostalgiji i silnome razglabanju kako je nekad davno bilo lijepo, prava istina zapravo leži negdje drugdje. Prije svega, svi mi, cjelokupna gejmerska zajednica, postali smo totalno razmaženi i od igara danas zahtijevamo jedno desetak puta više nego prije deset godina, kad nam je bilo dovoljno da stvar koliko-toliko pristojno izgleda i traje i da ima OK priču. Danas svi mi tražimo neku veliku dubinu u svakoj igri, očekujemo neprestanu inovativnost itd. Dakako, istina je da je i industrija sama sebe s vremenom ukalupila, no dobro razmisli nije li možda razlog što si na početku devedesetih krvavih očiju dočekivao jutro igrajući igru XYZ taj što si tada imao dvanaestak godina i prilično ljepši i jednostavniji, i svakako veseliji, pogled na svijet negoli s današnjih "velikih" 22. Eh da... C"est la vie... ili tako nekako :)

Da... daaaa. Mogli bi amputirati i recenzije. Što kažete kolega?

ČETRI KORAKA DO SAVRŠENSTVA

Pozdravi iz Sarajeva. Da odmah prijeđem na stvar. Svi mi volimo Hacker, ali uvijek može bolje. Generalno gledajući, časopis je veoma dobar, ali ima nekih detalja koji se mogu korigirati:
1. Na stranici "Recenzije" možete zamijeniti tablice s opisivanjem nekim drugim materijalom - moja zamisao je "screenshot broja"
2. Mislim da bi monotoniju donekle razbilo više stranica čija je podloga u boji (ili čija je podloga neka slika u vezi s tekstom)
3. Jeste li razmišljali da uvedete rubriku s gaming aktualnostima iz Hrvatske i susjednih zemalja?
4. Ako se odlučite za povratak CD-a, dizajnirajte ga tako da odgovara časopisu da biste imali skladnu cjelinu!
Imam još mnogo prijedloga/ideja za vaš/naš časopis, ali neka one ostanu za neki drugi broj/put. Ostanite najbolji!
FaKKi

Lijepi pozdravi i tebi, krećemo odmah s odgovorima.
1. Doista dobra ideja, već smo razmišljali o nečem vrlo sličnom kao što je "screenshot broja".
2. Ne znamo koliko si prije pratio Hacker, no u svojim mlađim danima je bio upravo takav, šaroliko koncipiran s najrazličitijim bojama u pozadinama tekstova.
3. S obzirom na količinu gaming aktualnosti u Hrvatskoj, ne, no ako si mi mislio na rubriku koja bi pratila multiplayer scenu na ovim prostorima, e onda je to nešto sasvim drugo i takvo nešto kreće najkasnije na proljeće.
4. Naravno, nismo ni mislili nikako drugačije.

HARD SCORE

Sve vas pozivamo da nam u što većem broju uputite sve želje i kritike vezane uz Hackerov novi standardni dodatak, časopis SCORE, i izjadate se što vam se ne sviđa, čega biste više ili manje itd. Posebno vas pozivamo da svaki mjesec glasujete koga od poznatih gaming heroja ili heroina želite vidjeti na mjesečnom kalendaru-duplerici. Glasajte za:

a) T'Pol
b) Alias
c) Enterprise

PUCAJ!

1. Imate li neku svoju redakcijsku maskotu?
2. *Deus Ex 3*?
3. Ugasili su i *Sam&Maxa* novoga pa što je Lucas Artsu?
4. Hoće li hackerova biblioteka ostati na ovih šest zasad najavljenih knjiga ili je još mislite širiti?
5. *Warcraft 4*, *Starcraft 2*, *Diablo 3*... što je s tim igrama?
6. Je li istina da je Patrik Pencinger DJ Patrik koji pušta techhouse glazbu po partijima?
7. Hoće li taj *Doom 3* i *Half-Life 2* više izaći?
8. Tko je najmlađi član vaše redakcije?

1. Da, gigatsku pečenu divlju svinju s jabukom u ustima i bocom kvalitetnog vina u ruci, ups... pogrešno... ovaj s bocom je Lauš, a ovaj s jabukom Rukavina... khm valjda mi se pričinilo zbog igre svjetlosti u zatamnjenim Hackerovim prostorijama... Ovim putem vas pozivamo da slobodno pripomognete u kreiranju i doniranju novih maskota. :)
2. Bit će ga, potvrđen je.
3. To se i mi pitamo; kao veliki fanovi starih legendarnih Lucas Artsovih avantura, potpuno smo razočarani tim potezom.
4. Sudeći prema dosadašnjim reakcijama čitatelja, definitivno moramo nastaviti sa širenjem Hackerove biblioteke koji mnogi od vas smatraju punim pogodkom.
5. Bit će, bit će... polako, uostalom nije bez razloga ona narodna "strpljen-spašen".
6. Potpuna istina, sve do zadnje riječi. Patriša je čovjek s tisuću lica i tisuću poslova, nemojte se začuditi ako ga zateknete kao pilota u avionu, pet minuta poslije kao burzovnog mešetara, a koji dan poslije u ulozi opernog pjevača.
7. U to polako i mi počinjemo sumnjati, no u nadi je spas.
8. Naš grafički urednik Marin Perić, ima 11 godina i upravo ulazi u razdoblje puberteta (Marine, bacaj tu cigaretu iz usta).

Pisma čitatelja

PIŠITE NAM
"HACKER" (PISMA ČITATELJA),
Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker@janus.hr

U prodaji svakog 20. u mjesecu

KROZ POVEĆALO

Bog, cijeloj ekipi Hackera! Čestitam vam na 100. broju i također bih pohvalio novu Hacker-biblioteku. Mislim da je zbilja korisna i zanimljiva. Svida mi se i što ste ponovno počeli stavljati časopis u omot, tako se barem neće ništa izgubiti ili sprljati. Još kad bi bio i CD... Ipak, moram nešto i kritizirati: zašto najavljujete neke recenzije za naredni broj, pa ih onda ne stvavite, tako ste npr. za 100. broj najavili recenzije *Jack the Rippera*, *Nothlanada* i *Joan of Arc*, a onda ih odgodili za idući broj. OK, dobili smo hrpu stranica s najavama igara u 2004., ali ipak mislim da ako je nešto najavljeno, to mora biti prethodno i isplanirano, a planova se treba držati, barem ako je riječ o časopisu poput vašeg, koji je ipak poznat i ima visok status. Imam još nekoliko pitanja:
1. Što je s igrom *Alias* koja je u 97.-98. broju bila u pregledu najiščekivanijih igara za mjesec siječanj, a potom nestala bez traga? Nisu je valjda ukinuli?
2. Ima li kakvih novosti o novom nastavku *Tomb Raidera* i *Soldier Of Fortunea*, npr. hoće li ih biti i kada?
3. Odigrao sam legendarni *Silent Hill 2* i sada se pripremam odigrati i treći nastavak, no zanima me postoji li *Silent Hill 1* za računalo, jer ja ne uspijevam ništa naći o njemu na netu.
4. Hoće li koja od ovih igara za konzole koje su već izašle ili tek trebaju izaći doći i na PC: *Buffy The Vampire Slayer*, *James Bond: Everything or Nothing*, *X-men 2*, *Syphon Philter*, *Rogue Ops*, *Silent Hill 4*, *The Getaway* i neki novi nastavak *Resident Evila*? **Ivan** iz Pule

Za odgađanja najavljenih recenzija igara nismo mi krivi. Naime, u dogovoru s našim distributerima, tj. indirektno s velikim izdavačima, isplaniramo recenzije u idućem broju, no kao što i sam znaš, vrlo često se u zadnji čas dogode kraće odgode izlaska pojedinih naslova pa ih stoga jednostavno ne bude u broju za koji su najavljeni. A sad da ti odgovorimo na ostatak pitanjaca.
1. Ne, igra je samo nakratko odgođena i izlazi tijekom travnja.
2. Za Tomb Raider se već jako dobro zna kako je novi nastavak u pripremi, a ne bismo se začudili ni da vidimo uskoro Solider Of Fortune u trećem izdanju.
3. Nažalost, koliko nam je poznato, jedinica nikad nije ugledala svjetlo dana na PC-ju.
4. Od nabrojanih igara možemo ti jamčiti da će Silent Hill 4 prije ili poslije stići na PC, kao i Rogue Ops, za ostale nema još nekih konkretnijih službenih informacija.

Šiiik... ahaaahaaa... Mistiiiik... ahaaahaaa

Čikaški kicoš s početka 20 stoljeća

A ZAŠTO, A KAKO?

Bog!!! Zovem se Jakov i imam pitanje, ono glasi: U prošlom broju ste recenzirali igru *Chicago 1930*. Da je možete recenzirati, morate je prvo kupiti i odigrati. No, kako je možete igrati ako ste u temi broja napisali da izlazi 20. travnja?

Službeni datumi izlaska igara se vrlo često ne podudaraju s trenutkom u kojem ćeš u Hackeru pronaći njihove recenzije. Naime, zahvaljujući susretljivosti domaćih distributera i brojnih velikih izdavačkih kuća, često ćeš recenzije velikih hitova u Hackeru naći i po mjesec-dva prije negoli stignu u službenu prodaju.

VAŽNO! VAŽNO!

S obzirom da smo trajanje nagradne igre produžili do 12. u mjesecu a izvanredni datumi predaje časopisa u tiskaru su nas prisilili da isti dovršimo ranije sve nagrađene u velikoj Hackerovoj nagradnoj igri povodom 100 broja objavljujemo u idućem broju!!!

Također zamoljeli bismo Ivana Brdara iz Splita i Maju Anđić iz BiH da nam se jave ponovno sa svojim adresama jer ih čekaju njihove nagrade iz prethodna dva broja!!!

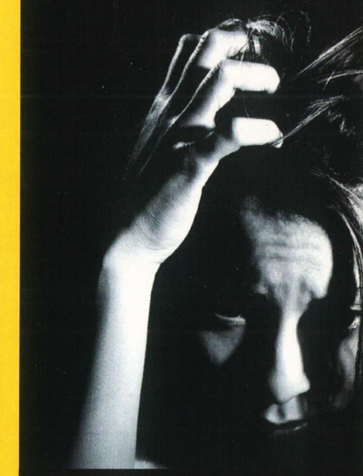
SECA » PATNJE MLADOG GAMERA #2 » PISMO MJESECA » PATNJE MLADOG

Ujutro dižeš se na lijevu nogu, ona ti je, naravno, bliže podu. Misliš, škola je u osam, ali ipak ima trunčica nade da nemaš zadnji sat, te pogledaš u nebo i moliš za znak, ali ga dobiješ u obliku mutnog, šporkog sobnog stropa, jer, naravno, još nisi izašao iz kuće, točnije sobe. Nastavljaš svojim putem, izlaziš iz zgrade zagledaš se u nebo i misliš se, šta da si na nebu medu zvijezdama. Tko si ti da se usporediš sa svemirom? Ali, premda si nitko, usudio si se pogledati u milijune svjetova i osjetiti veliku tugu zbog njih. Ništa ti nije jasno, zašto plačeš, nisi plakao na Hrabro srce i povik "Freedom" - ali tada posegneš za već ionako šporkim rukavom da obrišeš suze i shvaćaš - da je kiša natopila tvoje oči. Ali te u jednom trenutku nešto prizemljilo. Pogledaš oko sebe, *and in a blink of a eye*, vidiš da te svi gledaju čudno, kad napokon zaključiš da sanjarenjem blokiraš promet, te si stao izmedu ludog vozača i razloga da te ne pregazi. U svom tom očaju, dogegaš se do trafike i onako mamuran vadiš lovu za žvake i ugledaš u izlogu napokon stoti (žuti) broj Hackera. Zamoliš tetu da ga proslijedi do tvojih ruku. Ona ga vadi s hrpe, ali kad ga primiš, ugledaš neku knjigu koja je

"... Odlaziš u školu zaboravljajući sve brige jer vidiš da ti i drugi daju priliku da nešto naučiš..."

prekrila naslov časopisa. Pomisliš da kažeš teti da nisi tražio Astro s dodacima, no onda ugledaš taj ponosni naslov. Sav u čudu, odjuriš, neplativši, ali shvatiš svoju grešku i daš drhtavom rukom sad već sitnih 30 kn. Pun uzbuđenja, otvaraš i shvatiš da si dobio puno više nego što si očekivao. Sa smješkom na licu ulaziš u autobus i listaš svoj jubilarni stoti broj, tražiš kolumnu koju nisi/čitao cijelih mjesec dana, provjeravaš novosti iz svijeta igara i čitaš dugoočekivane recenzije te u čudu gledaš knjigu koja sadrži informacije koje će ti dobro poslužiti.Odlaziš u školu zaboravljajući sve brige jer vidiš da ti i drugi daju priliku da nešto naučiš. Dok čitaš, čuješ pokraj sebe smijuljenje čovjeka koji čita slogan "Dokaz da postoje korisne ovisnosti". Osjetiš njegov pogled koji kao da te žali. Promisliš u sebi "zašto ne, ipak to je mojih trideset kuna i ako uživam, nije vašno koliko košta.". Ostanite najbolji! Igor

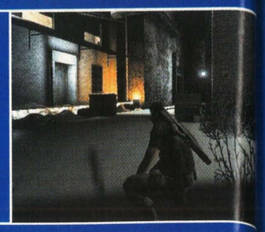
Eh, kako je lijepo znati da budimo ovakvu izražajnu spisateljsko-stvaralačku snagu u našem mlađem čitateljstvu. A to sa školom, ma fino još tih nekoliko godinica odbrusiš kako treba i onda si svoj čovjek. Otvoriš lijepo svoj developerski studio u Hrvatskoj i počneš stvarati igre, koje će se, dakako, naći na vrhu svih svjetskih top-ljestvica, a onda je samo nebo granica. Evo, pogledaj samo jedan CroTeam, prava izvorna priča o velikom hrvatskom uspjehu.



AJMEEEEE!!!

"SOS

SPLINTER CELL



A Nepotpisani se čitatelj nalazi na početku misije Abattoir. Zna da treba uništiti antenu i približava joj se preko minskog polja, ali... Kad prođe mine, ne zna kamo treba ići.

Q Na jednom su mjestu dva kontejnera, preko kojih možeš skočiti do tunela (nekakva ventilacija) i njime produžiti do krova. Dalje je vrlo jednostavno. Samo ideš do antene kad se makne reflektor.

Iako je, službeno, proljeće već stiglo, još se uvijek radije držimo toplih soba, provodeći vrijeme uz računalo i omiljene nam igre. Dakako, imate li bilo kakav problem koji bi možda mogao uništiti tu idiličnu atmosferu, brzo ga pošaljite nama i mi ćemo ga rješiti.

PIŠITE NAM... "HACKER" (SOS), Čakovečka 17, Zagreb | MAILOM hacker_helpline@janus.hr subject: **SOS**

Iz SOS-a vas vadi: KREŠIMIR JOZIĆ

IRON STORM

A Nepotpisani je čitatelj zapeo na misiji u nekakvom skladištu, gdje se u donjem dijelu prostorije nalazi voda u kojoj je struja.

Ako se dobro sjećam i ako si ondje gdje ja mislim, moraš uništiti nekoliko sanduka kako bi pronašao otvor za ventilaciju kojim možeš nastaviti dalje (ako nisi na toj lokaciji, morat ćeš nam malo bolje pojasniti gdje si i na kojoj misiji).

TEHNIKALIJE

A Karlo ima problema u jednoj igri za koju je poznato da trebaju neki *patchevi* s neta.

Q Iako ne razumijem u potpunosti što ne valja na XP-u, problem je u igri. Dosta dugo nije postojao nikakav *patch* za nju, a onda se pojavio jedan. Ispravlja li on sve, ne znam. Moraš pogledati na netu i skinuti ga.

A Boris pak ima problema s igrom za koju ima dovoljno dobru konfiguraciju. Naime, neki mu dijelovi igre nisu dobro prikazani, dok kod prijatelja koji ima slabiju konfiguraciju radi normalno, ali sporo. Pokušao je zamijeniti drivere za grafičku karticu, ali nije pomoglo.

Q Očito je problem s dijelom tvog hardvera, kojemu igra nije prilagođena. Događa se. Moraš potražiti na netu, najvjerojatnije na stranici igre, *patch* koji ispravlja probleme vezane uz tvoju karticu.

A Davora na jednom mjestu jednostavno izbacuje iz igre.

Q Ne mogu točno znati o čemu je riječ, pogotovo bez ikakvih drugih podataka, ali provjeri imaš li dosta memorije (katkad se memorija napuni pa te izbaci van), slobodnog mjesta na hardu za virtualnu memoriju, pogledaj na netu treba li neki *patch* za igru, a na kraju krajeva, možda je greška i u igri, njezinoj verziji ili instalaciji.

A Ogorčeni gamer igra FPS na netu, no pojavi mu se poruka CONNECTION INTERRUPTED i neki kabel, nakon čega izgubi kontrolu nad likom.

Q Riječ je, naravno, o prekinutoj vezi. E sad, mnogo je razloga zašto do toga dolazi. Moguće je da nisi spojen dovoljno brzo za taj server (to ovisi o tvojem ISP-u i ti tu ništa ne možeš, osim promijeniti ga). Pokušaj se spojiti u neko drugo vrijeme, možda će veza rjeđe pucati bude li manje igrača *online*.

GOTHIC 2

A Arduin pita kako doći do dvorca, tj. gdje se nalazi tajni prolaz.

Q Iako ima nekoliko tajnih poluga, prolaza i prostorija u ovoj igri, ne sjećam se da se kroz njih ulazilo u dvorac. Znam da na jednom mjestu u igri treba ući u dvorac jer se ne može kroz vrata. U tom slučaju, moraš ići sa stražnje strane dvorca i zatrčati se do vrha po drvenom stupu zabijenom u zemlju. Možeš popiti napitak za brzinu i projuriti ili možeš ići rijekom kako bi zaobišao orke.

MEDAL OF HONOR: SPEARHEAD

A Adi se nalazi u Belgiji, a zadatak mu je Acquire Supply Truck. Ne zna što treba učiniti.

Q Moraš se probiti do unutrašnjosti kampa pa do garaže. Uništi tenk i stražare u blizini pa produži do parkiranog kamiona te ga dotakni kako bi završio misiju.

BROKEN SWORD: THE SLEEPING DRAGON

A Ivan se nalazi u kazalištu, oslobodio je Nico, ali treba otvoriti sef. Zna da mora pomaknuti stup koji se nalazi kat niže, ali ne zna kako.

Q Imaš li kod sebe štap boje? Stavi ga u šalicu i približi reflektoru da ga otopiš. Upotrijebi tu smjesu pri dnu stupa i zamoli Nico da ti pomogne.

A Još je jedan čitatelj zapeo u ovoj igri, ali na početku. Treba mu šifra za sef u hakerovom stanu.

CHEAT TERMINA

■ POSTAL 2

Pritisnite SHIFT + ~ te u prozorčić upišite sissy. Sad upišite neku od ovih šifri:

God mod -	alamode
sva razarajuća oružja -	packnheat
dodatno streljivo -	payload
sva oružja, streljivo i neranjivost -	iamsolame
još krafni -	piggytreats
još novca -	jewsforjesus
još psećih keksića -	boyandhisdog
još mačaka -	lotsapussy
svi predmeti povezani s radarom -	swimwithfishes
oklop -	blockmyass
policijska odora -	iamthelaw
zdravlje i četiri prve pomoći -	healthful
letite -	likeabirdy
usporite igru -	slomo
ubijajte pogotkom u glavu -	Headshots

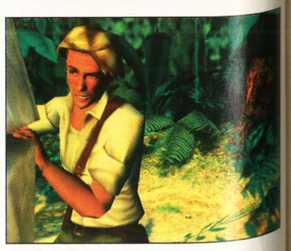
■ WINGS OF HONOR

Otključajte sve zrakoplove i misije tako da kao ime upišete mancer!

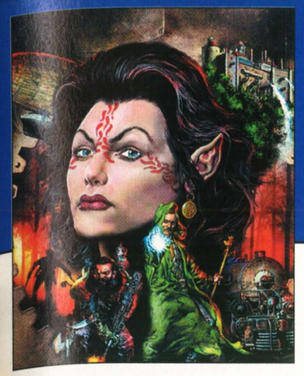
■ LORDS OF EVERQUEST

Pritiskom na tildu (~) prizovite prozorčić, u koji upišite:

prikaz svih misija u kampanji -	allisrevealed
10.000 platinuma -	blingbling
1.000 platinuma -	coinage
izgubite misiju -	iamnottheone
pobijedite misiju -	iamtheone
iziječite sve jedinice -	layonhands
vaše trupe će se dignuti za jednu razinu -	letthemeatcake



Q Šifra je datum rođenja njegove djevojke, ali ne možeš ga odmah otvoriti - trebaš potražiti Beatrice u parku te razgovarati s njom, a onda se ponovno vratiti u stan i još razgovarati. Sef nećeš ni tada otvoriti nego tek negdje u petom poglavlju igre.



ARCANUM: OF STEAMWORKS AND MAGICK OBSCURA

A Nepotpisani je čitatelj zapeo u Tarantu kod dućana P.Schlyter and Sons. Razgovarao je s čovjekom unutra, ali ovaj ga ne želi pustiti.

Q Možeš pokušati nagovoriti čovjeka da te pusti (ako imaš dobar *persuasion*), ukrasti mu ključ ili ga, najjednostavnije, ubiti. U svakom slučaju, moraš proći dalje te kroz vrata u podu, no nemoj ni slučajno napadati stražara pred velikom kućom, nego čekaj i s vremenom ćeš ući unutra.

BROKEN SWORD: THE SMOKING MIRROR

A Zanimanje za sve nastavke *Broken Swords* ne jenjava. Izar je na samom početku, skinuo je naljepnicu s kutije u muzeju.

Q Moraš samo pregledati tu naljepnicu (to je ona veća, na desnoj strani) i otvorit će ti se nova lokacija na koju možeš ići.

HITMAN 2: THE SILENT ASSASSIN

A Warrior se nalazi na predzadnjoj misiji, nije mu jasno zašto ne može ubiti Sergeja snajperom.

Q Nemoj uzimati stvari iz ormarića. Samo nađi i sredi snajperista koji te drži na nišanu te mu uzmi odjeću kako bi izašao van živ. Potom bježi i idi prema vlaku - misija će biti završena. Naime, zadatak da ubiješ Sergeja bit će otkazan, to ćeš napraviti u idućoj misiji.

BLACK & WHITE

A Ja sam mislio da su svi zaboravili ovu igru, ali čini seda nije tako - Alan ima pitanje u vezi nekih *questova* na drugom otoku. Zanima ga kako riješiti *quest* s kamenjem koje svira te *quest* kod indijanskog sela...

Q Al' smo muzikalni u ovom broju. Naime, trebaš odsvirati neke melodije klikajući na kamenje određenim redoslijedom. Pokušaj, slijeva nadesno:
1, 1, 8, 8, 9, 9, 8, 6, 6, 5, 5, 3, 3, 1
2, 3, 2, 1, 2, 3, 4, 5
2, 2, 2, 2, 5, 4, 4, 2, 2, 1, 2
Što se tiče drugog *questa*, ako je onaj na koji mislim (sa zagonetkama), onda trebaš u krug staviti vuka, zagrijani kamen i izmet tvojeg stvorenja.

SOLDIER OF FORTUNE 2

A Mladen se nalazi na nivou Hong Kong Streets i probleme mu stvara hrpa automobila koje nikako ne može zaobići.

Q Trebaš ući u obližnju zgradu i probiti se do trećeg kata. Izađi na balkon i idi na drugi dio tako da završiš s druge strane znaka na kojem piše Here & Now. Skoči na znak, a s njega na drugi kat zgrade. U njoj se probij na treći kat te izađi ponovno na balkon. Ispred tebe će biti veliki znak - skoči na njega, pretrči na drugu stranu te skoči na iduću zgradu. Spusti se kroz zgradu na ulicu i bit ćeš na drugoj strani.

SYBERIA

A Nepotpisanom čitatelju nedostaje ključ. Naime, zapeo je kod crkve, kad treba naći ključ kako bi otvorio grobnicu. Pronašao je vješto skrivenu bravu (u šeširu), ali ključ mu i dalje nedostaje.

Q U crkvi pregledaj križ i naći ćeš ključ iza njega. Upotrijebi ga na ormariću uz lijevi zid crkve, a potom otvori drugu ladicu i iz nje uzmi karticu, zatvori je i otvori treću ladicu. Ako si je otvorio, okreni ručicu na desnoj strani ladice kako bi je još otvorio i naći ćeš ključ kojim možeš otvoriti grobnicu.

IMMORAL LESSON

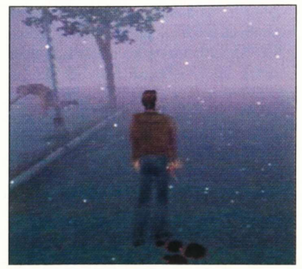
A Valentin ne zna kako snimiti poziciju u ovoj igri.

Q Igra je vrlo kratka i nije baš da ti treba snimanje, no kad već tražiš, evo: pritiskom desnog gumba miša otvaraš opcije, među kojima je i SAVE.

SILENT HILL

A Marko je zapeo u školi u sobi s klavirom. Vjerojatno treba nešto odsvirati, pita što.

Q Klavir možeš koristiti tek nakon što si stavio zlatni medaljon na njegovo mjesto, pa pretpostavljam da si to učinio. Sada na klaviru treba odsvirati kombinaciju koju trebaš izvući iz pjesmice na zidu. Ako je ne možeš sam otkriti, trebaš stisnuti, gledano slijeva nadesno, drugu bijelu tipku, predzadnju bijelu tipku, zadnju crnu, petu bijelu te prvu crnu.



CHEAT TERMINAL

vitezovi će se dignuti za jednu razinu - sirknight
lord će se dignuti za jednu razinu - levellord
podignite manu jedinice - manaboost
mana jedinice se neće smanjivati - manaking
vitezovi će biti na najvišoj razini - maxknight
lord će biti na najvišoj razini - kingme
trupe će biti na najvišoj razini - powerburst
isključite fog of war - omniscience
povečajte *staminu* jedinice - staminaboost
stamina se neće smanjivati - taminaking
sva poboljšanja - supershopper
pauza - pause

■ INDIANA JONES AND THE EMPEROR'S TOMB

Nađite file default.cfg koji se nalazi u mapi gdje je igra pa gamedata\indy. Sada samo negdje u njega (najbolje na dno) dodajte red:

cheats:1
(neograničeno mnogo streljiva, zdravlja i zraka pod vodom)
Ako dodate:
cheats:1
cheats:12
(dobit ćete i oružje panzerschreck, luger, mauser, spear gun, samostrel, tommy gun, MP-40 SMG i otvorit ćete galeriju slika)
Ili dodajte:
cheats:3
(sva oružja)

■ GLADIATOR: SWORD OF VENGEANCE

Otvorite file settings.ini (u mapi gdje je igra) te dodajte jedan od idućih redova:

God mod –	instagib = 1
krvavija igra –	goreOverride = 1
Heads up display –	HUD = 1

■ ARMED AND DANGEROUS

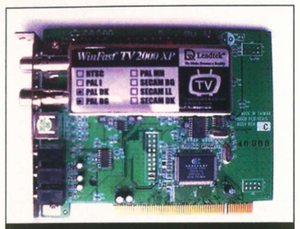
Upišite jednu od šifri:

prevrnuti mod -	WAAAAAAH
FMV-i -	AMATINEE
izbor nivoa -	MISSIONS
God mod -	PRAYTOME
neranjivost -	SHIELDME
neograničeno streljivo -	NDMRBLTS
velika stopala -	SHOESIZE
velike ruke -	EATGRENZ
velike glave -	VERYHIIQ
zdravlje -	AMBULNCE
streljivo -	SHOOTMOR

BezPanike

Kupili ste komad novog hardvera i ponaša se čudno? Nešto što je prije radilo sada misteriozno odbija poslušnost? Zanimaju vas tajne operativnog sustava? Muči vas kako nadograditi računalo ili koju karticu kupiti? Ekskluzivno, samo za vas, Ubojica mekog srca je ostavio najdraži rekvizit - *stihlovku* - i strpljivo odgovara na vaša pitanja

Panike vas rješava: IVAN POLOJAC



Leadtek TV tuner, bez ikakve dvojbe

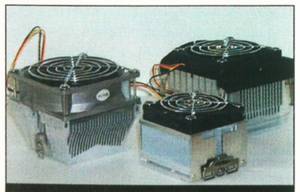
KOJI TV-TUNER?

Razmišljam o kupnji TV kartice i dvoumim se između V-Gear MyTV 2 i Leadtek WinFast TV2000 XP Expert. Što vi mislite ili mi možda možete preporučiti neku drugu do 500 kn? Važno mi je da dobro mogu snimati programe na PC u nekoj solidnoj rezoluciji.
Pozdrav iz Osijeka!

Iskreno, mislim da je Leadtek vrlo solidna kartica te da će zadovoljiti sve tvoje potrebe.

HLADITI DOBRO, A JEFTINO

Pozdrav!
Možete li mi preporučiti kakav CPU hladnjak, s tim da mu cijena ne prelazi 150 kn i da je što tiši?
Antonio

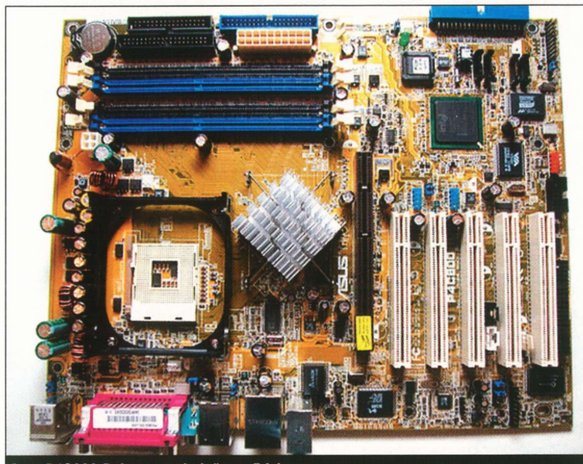


Propuh u kompu

Živio! U tom cjenovnom razredu svakako bih ti preporučio neki Spireov, jako su dobri. Nažalost, nisi naveo koji procesor imaš pa te ne mogu detaljnije savjetovati oko modela. Sorry :-(

ZENICA BLUES

Pozdrav najboljem listu u HR i BiH! Veoma ste čitani u Zenici, samo tako nastavite,
ostavit ćete druge u prašini da polako prodaju. Za tjedan-dva kupujem novo računalo, a vaš blagoslov (savjet) bi dobro došao.



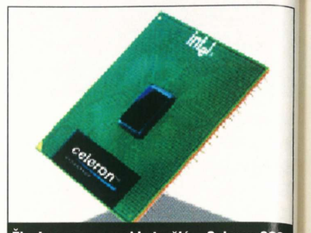
Asus P4C800 DeLuxe, cool ploča za P4-ke

Matična ASUS P4C800 Deluxe, procesor Intel P4 2600 MHz, 512k, RAM 512MB DDR 400, VGA ASUS GF 5600 (neka iz ove serije), HDD 80GB Maxtor SATA.
Interesira me je li osnova dobra i hoće li biti moguće dobro pilati igre s njom, a nemam blage veze ni koju grafičku uzeti s obzirom na oznake.
Unaprijed zahvaljujem, ostanite naj kao što ste i dosad bili!!! Vas čitatelj Emir iz Zenice

Emire, pozdrav Zenici od cijele redakcije. Konfiguracija je skroz OK, a što se grafičke kartice tiče, posloži ostatak hardvera pa kad vidiš koliko ti je novca ostalo, unutar tih okvira izaberi ono najbolje što se može dobiti. Mislim da ćeš bez problema moći igrati sve novije igre i da ćeš jedno dulje vrijeme biti na miru.

MUKE PO 3DMARKU

Pozdrav!
Molim vas da mi ovaj put odgovorite, već sam vam poslao nekoliko pisama, no niste mi odgovorili.



Živahan procesorski starčić – Celeron 800

Kupio sam Gainward GeForce FX5700Ultra i kad sam pokrenuo 3Dmark 2001, komp mi je postigao 4000 marksa. Molim vas da mi odgovorite zašto je to tako.
KONFIGURACIJA:
Procesor: Pentium 2 Celeron 800 MHz
Memorija: 448 MB DDR
Napajanje: 200 W
Imam slabo napajanje pa me zanima šteti li to mojoj grafičkoj i da li zato moj komp postiže tako slabe rezultate u 3D marku.

Problem je u ostatku konfiguracije, koji je prilično slabašan za današnje uvjete. A što se napajanja tiče, svakako bi ga trebao zamijeniti jačim i kvalitetnijim.

KOJI JE BRŽI

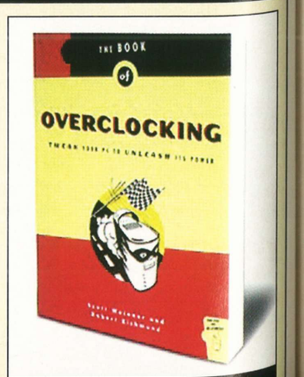
Pozdrav od imenjaka!
Imam 2 pitanja.
1. Je li brži protok podataka putem HDD Maxtora 80 GB SATA ili Maxtora 40 GB koji nije serijski povezan (obični)?
2. Ima li procesor P4 Pentium 2.6 GHz 512k problema s pregrijavanjem pa je stoga lošiji od P4 2.4 GHz 512k!?? Hvala na odgovorima!

SATA diskovi su nešto brži od standardnih ATA100/ATA133, a u tome dosta veliku ulogu igra i međuspremnik – cache – SATA diskovi većeg kapaciteta uglavnom imaju 8 MB cache memorije. Što se drugog pitanja tiče, griju se jednako – ako bi se pregrijavali, znači da hladnjak ili nije dobro sjeo ili je kućište prenakrcano pa zrak ne može nesmetano cirkulirati.

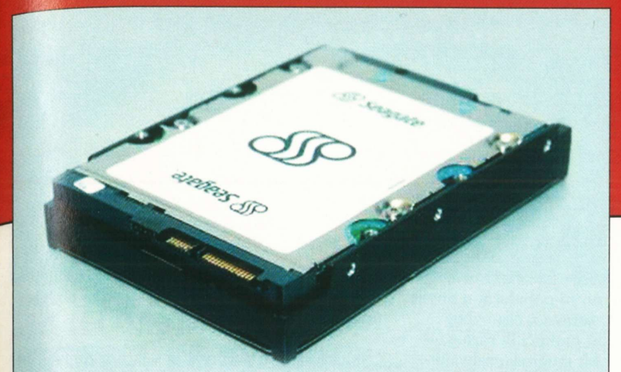
NOVI STROJ I OVERCLOCKANJE

Pozdrav iz Splita! Namjeravam kupiti novo računalo, s ovim komponentama: MB ABIT IC7-MAX3 ili GIGABYTE 8I875 Ultra, RAM 2X256 MB, 433 MHz, Kingmax, CPU INTEL PENTIUM 4 2.8 ili 2.6 GHz Northwood (800 MHz, 512K) BOX i VGA ASUS ATI Radeon 9600 XT/TVD, 128MB DDR, DVI, VIVO. Od starog kompića su mi ostali HDD Maxtor 60 GB 5400rpm, Teac CD/RW i Plextor-ov DVD. Možete li mi, molim vas, reći hoće li sve spomenuto dobro raditi ili bi po vašem mišljenju trebalo još nešto promijeniti, s tim da namjeravam overclockati navedeno (CPU, RAM, VGA). Još bih vas molio da mi preporučite neko "solidno" kućište do 400 kn. Unaprijed zahvaljujem. Brzi

Ako se kaniš upustiti u *overclocking*, preporučujem ABIT ploču, a bilo bi pametno uzeti i neki drugi RAM jer Kingmax baš ne voli o/c. Možda bi bio bolji Infineon ili Samsung u tom cjenovnom razredu. Sve drugo je OK., a i stari disk, snimalica i DVD-ROM će također raditi bez problema. Što se kućišta tiče, uzmi ono koje ti se najviše sviđa, s tim da vodiš računa da napajanje stoji vodoravno, a ne okomito. Osim toga, predlažio bih ti da ipak uzmeš kakvo kvalitetnije napajanje, dakako čim ti to financije dopuste! I još nešto, ne zaboravi da se *overclockingom* gubi jamstvo!



Overclocking – kuharica za početnike



I mi plivamo s barakudama

PLIVATI S BARAKUDOM ILI NE, PITANJE JE SAD

Ej, Bog, kako ste?
Upravo se spremam kupiti novi komp. Kad sam došao do hard diska(a namjeravao sam kupiti Segate Baracudu), frend mi kaže da bi bilo bolje da kupim dva manja pa da ih povežem u RAID, a već sam namjeravao kupiti matičnu koja podržava RAID!!!
Pa te stoga pitam je li to u redu???
Voljan sam poslušati svaki dobar savjet!!!!!!! Lova nije problem!!!!!!!!!
S poštovanjem, Zoki!!!!

Varijanta s RAID-om je OK, dobiju se solidne performanse ako se diskovi postave u *stripping*, a možeš ići i na varijantu s dvama manjim SerialATA (SATA) diskovima. Inače je osnovna namjena RAID-a čuvanje podataka – diskovi se postave u tzv. mirror način rada tako da identični podatci postoje i na jednom i na drugom disku, pa u slučaju da dođe do otkazivanja jednog, podatci ostaju pohranjeni na drugom.

SAVJETOVANJE OKO NOVOG KOMPA

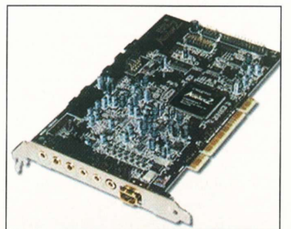
Pozdrav svima u redakciji. Budući da sam vaš redoviti čitatelj, molim vas da mi odgovorite, jako mi je važno. Namjeravam kupiti Intelov Pentium IV 2.8 GHz (800 MHz sabirnica), matičnu ABIT IC-7, grafičku ATI Radeon 9800 Pro. Zanima me što mislite o toj konfiguraciji i hoće li raditi bez problema, dakako, uz najbolje mogućnosti? Kakvo napajanje treba da bi računalo bilo stabilno? Molim vas odgovorite što prije možete. Unaprijed zahvaljujem!

Mislim da je ta hardverska kombinacija i više nego u redu. Ako pretpostavimo da ćeš osim nabrojanog imati i jedan ili dva optička pogona, hard disk, floppy i zvučnu karticu, mislim da bi ti kvalitetno napajanje od 300W pa naviše trebalo biti dostatno. Preporučujem Enermax, Tagan ili Chieftec, uz upozorenje da kvaliteta ima i svoju cijenu.

SAVJETOVANJE OKO NOVOG KOMPA, DIO DRUGI

Pozdrav! Namjeravam kupiti novi komp pa me zanima što mislite o ovome i bi li što trebalo promijeniti?
-DDR 512 MB 184 pin, PC3200, 400 MHz, Infineon, Samsung;
-CPU AMD Athlon XP 3200+ BOX (128K L1+512K L2 on-chip cache, FSB 400 MHz), Barton, Socket A;
-MB GIGABYTE 7N400 Pro2, Socket A, NVIDIA nForce2 Ultra400/MCP-T, FSB 400 MHz, Serial ATA, UDMA133, IDE RAID, 5PCI, AGP(8x), 4DDR (Dual Channel, 400/333/266 MHz), 6-channel Sound, Gigabit LAN, USB2.0, FireWire, ATX;
-HDD Maxtor 6Y080P0, ATA133, 80 GB/8MB/7200rpm;
-DVD+RW/-RW TEAC DV-W58G-095, 8xDVD-R/+R; 4xDVD+RW; 2xDVD-RW; 40xCD-R, 24xCD-RW;
-FDD 1.44 MB TEAC;
-Sapphire ATI Radeon 9800Pro 128MB DDR, TV-out, DVI-out, AGP 8x;
-Sound Card Creative Labs AUDIGY2, Dolby Digital EX 6.1, bulk;
-CODEGEN midi tower 6049-C9, 400W, P4, USB+FAN, srebrno;
- tipkovnica Keytronic, KT800, HR, PS2;
- LOGITECH mouse optical, 3 button s kotačićem USB U69.

Taganov napajlec s gumiranim prekidačem



Audigy dvojka, vrlo solidna zvučna kartica

Sjedi, odličan :-) Nemam što dodati, ako ti je to unutar financijskih okvira koje si zamislio, kupuj.

OVERCLOCKING GRAFIČKE

Pročitao sam u novom Hackeru da se Radeon 9800SE može softmoddati, pa bi vas pitao je li to moguće u praksi napraviti i gdje mogu naći postupak toga, naime, imam R9800SE i nisam baš zadovoljan s njegovim performansama. Inače ste najbolji časopis u Hrvatskoj i ako je ikako moguće, vratite CD.

Moguće je, naravno. :-) Pregršt korisnih informacija o o/c-u i moddingu možeš naći na www.overclockers.com ili www.extremeoverclocking.com

ŠTO KUPITI ZA 5.000 KUNA?

Bog, najbolji Hacker!!!!
Znam da vas ne trebam hvaliti kad ste naj i kad vas svi hvale jer nema vam premca, nego imam jedno pitanje. Naime, možete li mi sastaviti neku dobru konfiguraciju baš za igre koja ne bi prelazila 5.000 kuna. I za net igranje, koja bi mi veza najbolje išla uz tu konfiguraciju? Hvala.
g0ran.

Za oko 5.300 kuna može se složiti sljedeće:

- CD pisač + DVD ROM 16x 52x 24x 52x LG
- floppy 1, 44 MB, 3, 5"
- grafička kartica SAPPHIRE ATI Radeon 9200 SE
- hard disk WD Caviar 40 GB, UDMA 100, 7.200 o/min., 8 MB cache
- hladnjak za procesor SPIRE, WhisperRock III
- kućište Midi Tower, EVER POWER CX-3855, 300 W, ATX 2
- matična ploča ABIT KV7 (VIA KT600 chipset, 5.1 zvuk, mrežna kartica)
- monitor 17" LG, F700P, 30-98 kHz, 0.24 mm, FLATRON
- procesor AMD Duron 1600 MHz
- radna memorija DDRAM, 256 MB
- tipkovnica MICROSOFT, Multimedia Optical Value Pack (tastatura + optički miš)
- zvučnici Creative Labs INSPIRE 2.1 P380 (Subwoofer + 2 satelita)

S tim da se, dakako, još malo može spustiti cijena ako se uzme slabiji monitor. Za igranje na netu najbolje bi bilo uzeti ili kabelski modem ili ISDN (s tim da ISDN ima minus, a naravno, ako ćeš se dulje igrati, to će te na kraju mjeseca prilično stajati :-( ).

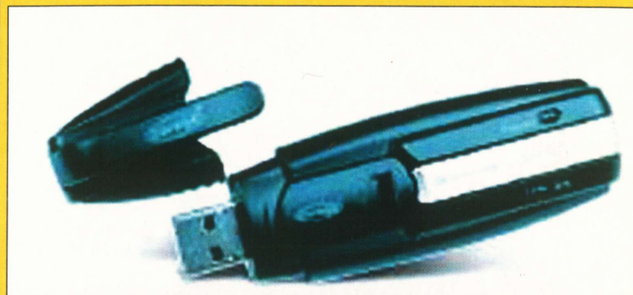
Gamersko računalo. Koka not included :-)

PITANJE BROJA

INTERNET BEZ ŽICA

Poštovani G. Polojac,
Čitam Vašu rubriku već 7 godina, pa sam Vas konačno i sam odlučio nešto upitati. Kod kuće imam 4 kompa, povezana s Corega Wireless LAN-om. Na Internet se ide preko glavnog kompa, ali imam jedan problem. Naime, sa svojeg kompa vidim sva računala, osim glavnog. No, glavno vidi sva, uključujući i moj. Sve sam pokušao, i servisere sam zvao. Oni su me gledali u čudu. S hardverom je sve OK, jer sam dvaput kupio *pack*.
Molim Vas, pomozite! Domagoj

Hmmm! Jesi li pokušao umjesto DHCP-a postaviti svakom kompu u LAN-u statičke IP adrese? Takav problem mi se javljao također kod nekih piceka s Win ME, nisu htjeli ni pod razno u Network Neighborhoodu (mrežno susjedstvo, hehe) vidjeti strojeve s Win 2k ili Win XP... Javi mi se na mail s podatcima koje strojeve imaš i detalje oko operativnih sustava pa ćemo to pokušati riješiti.



Mala USB WiFi ljepotica

PIŠE **Ivan Polojac** | ivan.polojac@janus.hr

MOBIREPORT

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE

SVIM STUDENTIMA – MOBITEL

Marshall sveučilište nastavlja s razvojem projekta zahvaljujući kojem bi moglo postati jedno od prvih sveučilišta u svijetu koje nudi usluge mobilne telefonije svim studentima koji žive u studentskim domovima.
Radovi će početi ovog ljeta, čime će 750 studenata u četiri paviljona imati pristup mobilnim mrežama. Idućih tisuću studenata u drugom paviljonu imat će tu uslugu do jeseni 2005. Inicijativa proširuje pilot-projekt koji je dosad već dao 500 mobitela s pretplatom studentima koji žive u četirima studentskim domovima. Projekt je djelo sveučilišta i tvrtke West Virginia Wireless, a počeo je prošle jeseni, čime se uklonila potreba za tradicionalnim fiksnim telefonima u studentskim domovima, a studentima je ponuđena prijenosna i fleksibilna telekomunikacijska alternativa. S vremenom će se i u ostatku paviljona kampusa Marshall sveučilišta ukloniti fiksni telefoni.

PRVI MOBITEL S VIRTUALNIM POMOĆNIKOM

Novi CX65 ima virtualne likove, tj. virtualne prijatelje, kao što su ptica i čovječuljak, koji pomažu korisniku, olakšavajući mu uporabu mobitela. Pojavljuju se kad se mobitel uključuje ili isključuje, proizvode različite zvukove i mijenjaju izraze lica. Multimedijski mobitel CX65 koji se nalazi u sred-

Sony Ericsson Z600
SPOJ ISTOKA I ZAPADA...

Mobiteli na preklop, znani i kao *clamshell*, odnosno *školjka*, iznimno su popularni u novije vrijeme. Neki ih imaju, naravno, čisto zbog šminke, a drugi iz sasvim praktičnih razloga – naime, velika prednost tih mobitela, zahvaljujući, dakako, današnjim tehnologijama koje su ih stanjile, je u tome što stanu i u najmanji džep, a kad ih rasklopite, dobivate vrlo funkcionalan uređaj humanih proporcija tipkovnice i solidne čitljivosti zaslona.
Takav je, dakako, i Z600, kojem mnogi doduše zamjeraju da je predebeo, s čime se nikako ne bih složio, no kako kažu - o ukusima se ne raspravlja. Ta upravo mi je to sjelo k'o budali šamar – ako imate šape kao medvjed, bez problema ćete ga rasklopiti i kad ga držite u ruci, nećete se osjećati blesavo.

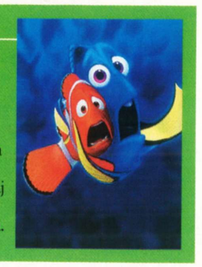
Tipkovnica na Z600 je apsolutni raj za tipkanje, dok je zaslon jednostavno fenomenalan. Naime, kao i već dobro poznati Sony Ericssona T610, Z600 ima zaslon razlučivosti 128 x 160 točaka u 65.000 boja, s tim da je još i poboljšan – umjesto STN zaslona kakav ima T610, ovaj model ima mračno dobar TFT zaslon. Osim odlične ergonomije, dopadljivog japansko-švedskog dizajna i genijalnog zaslona, Z600 je nakrcan sa svim funkcijama koje bi ozbiljan korisnik mogao poželjeti. Ima interni adresar kapaciteta 510 unosa, GPRS i MMS, CIF fotić (slika fotografije razlučivosti 352 x 288 točaka), Bluetooth, infracrvenu vezu, litij-polimer bateriju i, naravno, mogućnost sinkronizacije s računalom (kontakti, kalendar, zadatci i podsjetnici).

Zamjerku bismo eventualno imali na dimenzije vanjskog zaslona, koji je uistinu sitan, ali imamo li na umu njegovu namjenu, prikazivanje broja prilikom dolaznog poziva, odnosno indikacija dolazne poruke, svoj posao obavlja više nego korektno. Na čekanju prikazuje digitalni sat, ima ugodno plavo pozadinsko osvjetljenje i lako je čitljiv.

Za kraj zanimljiv podatak potencijalnim kupcima – cijena Z600-ice je gotovo upola niža od modela konkurentske skandinavske tvrtke s istom funkcionalnošću.

INFOBOX
DIMENZIJE: 90 x 48 x 27 mm
TEŽINA: 106 g
FREKVENCIJA RADA: 900/1800/ 1900 MHz
BATERIJA: Li-polymer, 780 mAh
VRIJEME RAZGOVORA: 6 sati
VRIJEME ČEKANJA: do 200 sati
CIJENA: 2.791 kn
www.sonyericsson.hr
USTUPIO: Sony Ericsson Hrvatska

VODAFONE SE UDRUŽUJE SA DISNEYEM



Walt Disney Internet Group najavio je globalne distribucijske ugovore sa Vodafoneom čime će se korisnicima Vodafone live! mreže ponuditi Disney Mobile usluge na čak četrnaest tržišta. Disney Mobile sadržaj biti će tako dostupan milijunima Vodafone live! korisnika u Australiji, Egiptu, Njemačkoj, Mađarskoj, Irskoj, Italiji, na Malti, u Nizozemskoj, na Novom Zelandu, u Portugalu, Španjolskoj, Švedskoj i Švicarskoj. Disney će proizvesti široku lepezu mobilnog zabavnog sadržaja, uključujući logotipe operatera, pozadinske sličice, animirane sličice, MMS i Java igre. Sadržaj će biti baziran na Disneyevim klasičnim junacima te na junacima nedavnih animiranih i klasičnih filmova. Disney Mobile sadržaj biti će optimiziran za pregled i izbor putem Vodafone live! mobilnih telefona.
www.vodafone.com

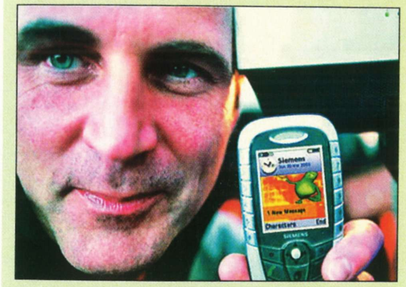
Alcatel OneTouch 535
MOBITEL ZA SVAKOGA...

Alcatel i dalje nastavlja sa svojom Swatch filozofijom – mobitel za svakoga. To je više nego vidljivo i u novom OT535 koji daje mnogo za svoju cijenu. Što se dizajna tiče, nije nešto zbog čega biste se raspametili, ali mora se priznati da je dopadljiv u svojoj jednostavnosti. Dostupan je u tri boje – crvenoj, sivoj i plavoj. Izvedba je vrlo solidna, plastika je čvrsta i ne škripucka. Što se ergonomije i uporabljivosti tiče, za početak treba pohvaliti zaslon koji je razlučivosti 128 x 128 točaka, prikazuje sliku u 4096 boja i zahvaljujući povećoj površini vrlo je pregledan. Tipkovnica je onakva na kakve smo od Alcatela i navikli – tipke su mekane, plitkog hoda, a nakon kratkog privikavanja, i vrlo ugodne za korištenje. Za navigaciju se i dalje koristi *joystick* (osobno najdraže i najpraktičnije rješenje).Tu je odmah i "C" tipka, kojom se mobitel pali i gasi te brišu znakovi na zaslonu. Desno je tipka za primanje i prekid poziva, kojoj su mnogi pronašli zamjerke, iako osobno nemam ništa protiv iste.

Prijam signala odličan je, kao i funkcionalnost – OT535 ima GPRS, polifone melodije, Javu, MMS, kalendar i podsjetnike te adresar pozamašnog kapaciteta od čak tisuću unosa (s više polja pod svakim unosom). Izbornici su jasni i pregledni, a ugodnoj navigaciji pridonosi već spomenuti *joystick* s mogućnošću kretanja u pet smjerova. Za sinkronizaciju s računalom moguće je koristiti infracrvenu vezu ili RS232 (serijski) kabel. Opći dojam, koji je i više nego dobar, pojačava polifoni zvučnik odlične kvalitete zvuka i vrlo zabavne predinstalirane igre (varijacije na temu Arcanoida i Wolfensteina).

INFOBOX
DIMENZIJE: 106 x 47 x 19,5 mm
TEŽINA: 87 grama
FREKVENCIJA RADA: 900/1800 MHz
BATERIJA: Li-polymer, 800 mAh
VRIJEME ČEKANJA: do 300 sati
VRIJEME RAZGOVORA: do 7 sati
CIJENA: oko 1.100 kn
www.my-onetouch.com
Ustupio: Alcatel Hrvatska

NOVOSTI I TRENDOVI IZ SVIJETA MOBILNE TELEFONIJE



njem cjenovnom razredu ima integriranu digitalnu kameru, funkciju snimanja i reprodukcije videozapisa, digitalni *zoom* te dodatak – bljeskalicu koju je moguće ukloniti, s funkcijom redukcije "crvenih očiju".
Sustav virtualnih pomoćnika sinkroniziran je automatski sa Siemensovom zonom *downloada*. To znači da su najnovije melodije zvona ili sličice uvijek dostupne. Nakon što korisnik naruči melodiju zvona, mobitel se spoji s Internetom putem GPRS-a i pokrene postupak *downloada*. Korisnici mogu sa Siemensovog mobilnog Weba skinuti također i druge digitalne pomoćnike. Mobilnim operaterima ostavljena je mogućnost korištenja likova kao pomoćnika za neke od operaterskih funkcija, kao što su primjerice servisi vijesti. **www.siemens.com**

SOFTVER ZA IZOBLIČAVANJE MOBILNIH FOTOGRAFIJA

Tvrtka Cognimatics nedavno je predstavila novi proizvod – *Face Warping* (izobličavanje lica) – prvi proizvod na tržištu koji napredno detektira lica osoba koje snimamo integriranim fotoaparatom na mobitelu. Softver je trenutačno dostupan putem Nokia Software Market stranica te odabranih Cognimatics partnera. Sadašnja inačica optimizirana je za Nokijine uređaje sa Symbian operativnim sustavom i sučeljem Serije 60 – modele 3650, 3660, 6600 te 7650, a uskoro će biti dostupna i za ostale Symbian mobitele.
Nakon što snimite fotku, *Face Warping* automatski prepozna lica te ga može izobličiti s čak osam filtara. Obrađenu fotku možete poslati putem MMS-a, maila ili je spremiti u memoriju mobitela.
www.cognimatics.com

trendovi

UZ MOBITEL BESPLATAN BICIKL

U Nizozemskoj, zemlji tulipana, vjetrenjača i bicikala, mobilni operater Orange odnedavno je uveo jednu neobičnu novinu. Pretplatnici koji potpišu dvogodišnji ugovor za Orange Free Plan dobit će uz pretplatu i bicikl. Osim za vožnju gradskim ulicama, moći će ga koristiti i za punjenje mobitela. Ima čak i Bluetooth slušalicu za bezbrižno brbljanje tijekom vožnje. Zakon. **www.orange.nl**

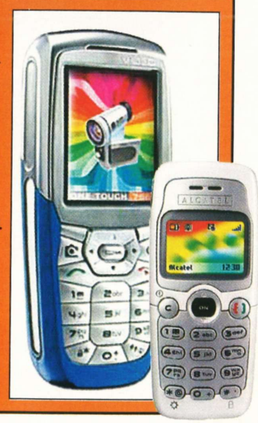
KARTE ZA BUS I VLAK PUTEM MOBITELA

Dugi redovi na blagajnama, aparati za karte koji se kvare ili jednostavno nemate dovoljno sitniša... kupnja karte za autobus ili vlak često nas može nepotrebno uzrujati. No, u njemačkoj regiji Vogtland, smještenoj između Saske, Bavarske i Češke Republike, stanovnici ubuduće neće morati razbijati glavu tim problemima. Korisnici će moći odabrati jednu od dviju opcija. Naime, vlasnici mobitela s Javom mogu besplatno instalirati klijentski softver te putem intuitivnih izbornika odabrati relaciju na kojoj putuju te tip karte – od jednokratne do godišnje – a narudžba se potvrđuje praktički u istom trenu. Druga varijanta, za one koji imaju starije mobitele bez Jave, je naručiti karte pozivom, a računalo upravljano glasom zabilježit će narudžbu. Umjesto uobičajenog glasovnog izbornika, koji je često sve samo ne prijateljski raspoložen prema korisniku, koristi se napredan softver za prepoznavanje glasa. Osim mogućnosti narudžbe i kupnje karata, oba rješenja će također moći prikazati i vozne redove vlakova i autobusa.
www.siemens.com

novosti

PET NOVIH ALCATELA PET NOVIH

Alcatel je predstavio pet novih uređaja na 3GSM svjetskom kongresu u Cannesu, od jeftinih *low-end* do *high-end* uređaja za profesionalce. Počet ćemo, dakako, od vrha. Alcatel **OneTouch 756** je tri-band mobitel s TFT zaslonom koji može prikazati 262000 boja, ima integriranu kameru koja može snimati videozapise, MMS i Javu (MIDP 2.0 inačica) te GPRS klase 10, a u Europi će biti dostupan tijekom srpnja.
Idući model je **OneTouch 835** s dvama zaslonima u boji – vanjski je manji i sliku prikazuje u 65 tisuća boja, dok je unutrašnji, glavni, veći i sliku prikazuje u 262 tisuće boja. To je ujedno prvi školjkasti Alcatel, a težina mu je 88 grama. Ima VGA kameru (640 x 480 točaka) koja može snimati kratke videozapise i animirane slike koje se mogu koristiti za pridruživanje kontaktima u adresaru. 835-ica ima MMS, četiri Java igre i podržava GPRS klase 10. Bit će dostupan u Europi tijekom travnja.
OneTouch 556 je također tri-band mobitel s VGA kamerom i zaslonom u boji; omogućuje korisniku gledanje, primanje, download i slanje videozapisa te ima veliku internu memoriju. Podržava Javu (MIDP 2.0) te GPRS klase 10, a u Europi će biti dostupan tijekom rujna.
OneTouch 735i je mobitel s integriranom kamerom, ima MIDP 2.0 Java podršku, MMS te mogućnost igranja igara u vodoravnom položaju. Već je dostupan u Europi i de facto je poboljšani model OT735 koji je već dulje vrijeme dostupan na tržištu.
Posljednji u nizu je **OneTouch 332a**, namijenjen latinskoameričkom tržištu. Ima solidan zaslon koji prikazuje 4096 boja te SMS, EMS i WAP funkcionalnost, te polifone melodije zvona. Teži samo 77 grama, a namijenjen je low-end tržištima slabijih platežnih mogućnosti. U prodaji bi trebao biti tijekom travnja.
www.my-onetouch.com



KENWOOD

Iskustvom i tradicijom u proizvodnji Hi-Fi uređaja visoke klase ostvarili smo sve Vaše želje za užitkom u kućnom kinu. Sustavi multimedije KENWOOD proiyvodi pružaju Vam neopisiv osjećaj topline koji Vas uz čist i snažan zvuk dovodi do trodimenzionalnog zadovoljstva.

Kućno kino KENWOOD - jednostavno savršeno

www.kenwood.cro.net

HARDWARE

HARDWARE TEMA

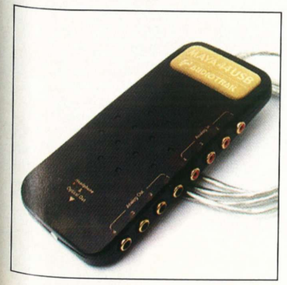
ZVUČNICI

MINITEST

ČVRSTI DISKOVI

HARDWARE RECENZIJE

AUDIOTRAK MAYA 44 USB



HARDWARE MJESECA CREATIVE LABS JUKEBOX ZEN ULTRA

KONAČNO PRAVI PRIJENOSNI MP3 PLAYER!

Nakon dugo vremena, naišli smo na prijenosni MP3 player koji nas je oduševio kako kvalitetom izrade i zvuka, tako i gigantskom količinom glazbe i podataka koje može pohraniti!

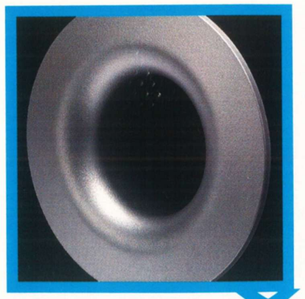
NAJNOVIJI CREATIVE LABSOV ultraprijenosni MP3 jukebox, a ne player, prava je nirvana za sve ljubitelje glazbe u pokretu. Sa svojih 60 GB memorije, jednostavno nas je očarao. A kako i ne bi – još prije nekoliko godina MP3 playeri s 32 MB memorije bilo su pravo svjetsko čudo, a danas je taj kapacitet dvije tisuće puta veći! Nafilate li, dakle, ovaj *stylish* aluminijski *gadget* od 60 MB MP3-cama kodiranim pri 128 Kb/s, uz prosječnu duljinu pjesme od 4 minute, na nj će vam stati 16 000 skladbi, što će vam biti dostatno za čak 45 dana neprekidnog slušanja, a to, ukratko, znači da svih svojih stotinjak MP3 CD-ova možete prebaciti na čvrsti disk novog Zena i slušati ih kad god poželite. Dakako, skladbe možete organizirati u *playliste* te po želji u trenu odabrati onu koja odgovara vašem trenutačnom raspoloženju. I to nije sve, prema ID3 informacijama iz vaših MP3-ca, sve se skladbe automatski indeksiraju pa je omogućeno lako pretraživanje prema izvođaču, žanru ili slično.

Sam MP3 player vrlo je luksuzno izveden. Anodizirano aluminijsko kućište tek je malo veće od 2,5-inčnog 60 GB čvrstog diska koji predstavlja srce uređaja. Dimenzije su mu otprilike kao kod najmanjih postojećih *walkmana* (sjeća li se još itko audiokaseta?). Po kućištu su vrlo ergonomski (za držanje u desnoj ruci) raspoređene tipke za upravljanje playerom – konkretno, za navigavanje po bazi pjesama. U tome će vam uvelike pomoći atraktivan LCD zaslon visoke rezolucije plavkastog osvjetljenja. Kad ste u pokretu, uređaj napaja litij-ionski akumulator koji je, unatoč svojim minijaturnim dimenzijama, dostatan za čak 14 sati neprekidne reprodukcije glazbe. Za sobnu uporabu koristit ćete pak priloženi transformator koji, kad je spojen na električnu mrežu, istodobno i puni akumulator. Na računalo se player spaja preko USB 2.0 sučelja, što čini prijenos i većih količina pjesama vrlo ugodnim. Višak mjesta (a Zen doista IMA mnogo mjesta!) koji ne iskoristite za glazbu, možete iskoristiti za prijenos i skladištenje podataka. Zen inače koristi mini-utičnicu za slušalice pune veličine (3.5 mm *mini jack*), tako da inače vrlo kvalitetne slušalice za unutrašnjost uha koje dolaze uzanj možete zamijeniti nekim većim modelom. Uza nj dobivate i vrlo korisnu i elegantnu kožnu torbicu s kvačicom, koju možete učvrstiti za pojas, primjerice.

Creative svoj Zen Jukebox Ultra paket zaokružuje moćnim softverom. Bilo da ste znalac ili apsolutni početnik u svijetu MP3-ca, softver će vam biti lak i koristan. Olakšat će vam postupak prebacivanja CD-a u MP3-ce, sinkroniziranje glazbenih direktorija na Zenu, kod kuće i na poslu. Vrlo simpatične i nadasve korisne mogućnosti su *sleep-timer* i budilica.

Nažalost, kapacitet skladištenja MP3-ca nije jedino što je golemo kod ovog uređaja, nego i cijena, koja je prilično paprena. No, ne treba se čuditi – pogledajte samo Appleov iPod koji stoji gotovo isto toliko, a ima manji kapacitet memorije. Bilo kako bilo, ovaj uređaj, koji je u samom vrhu u svojoj klasi, svakako će pronaći kupce, dok pak onima kojima je cijena ipak previsoka preporučujemo model manjeg skladišnog prostora – naime, za 30 GB manje platit će i oko 1200 kn manje.

INFO	CREATIVE LABS JUKEBOX ZEN ULTRA 60 GB
PROIZVOĐAČ	CREATIVE LABS
USTUPIO	OMNIA
CIJENA	4026 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, KAPACITET, ZVUK
PROTIV	CIJENA, NE MOŽE SNIMATI
DOJAM	NAJVEĆI I PO NAMA NAJBOLJI PRIJENOSNI MP3 PLAYER KOJI MOŽETE KUPITI



TEMA ZVUČNICI

HARDWARE

RAČUNALNI "BUKOSTVARAČI"

Došlo je vrijeme da se detaljno pozabavimo tim čudesnim kutijicama koje stvaraju zvuk. Nadamo se da ćete, nakon što vam pojasnimo osnove i prirodu samog zvuka te konstrukciju zvučnika, i sami moći izvući zaključke o ponuđenim modelima te izabrati ono najbolje, zvučnike koji će vas dugo uveseljavati svojim sviranjem... | **PIŠE:** Patrik Pencinger | partik.pencinger@janus.hr

Zvuk je postao jednako važan aspekt PC doživljaja kao i slika. Pogledajmo, primjerice, igre – može se slobodno reći da je u novije vrijeme zamjetan stalan rast kvalitete zvuka u njima. S tehničke strane, to je više kHz i više bita. Nadalje, znatno se više vodi briga o ispravnom simultanom miksu više zvučnih uzoraka, što u konačnici pruža daleko bolji doživljaj igre, no zahtijeva, isto tako, i kvalitetnije zvučnike. Makar PC koristili samo kao pisaći stroj, sigurno dok tipkate volite slušati omiljenu mjuzu, ili nakon obavljena posla odgledati kakav film. Doživljaj će, dakako, biti daleko snažniji ako je zvuk bolji. Ponuda zvučnika na tržištu doista je velika. Suprotno mišljenju nekih pametnjakovića, računalni zvučnici ne moraju obavezno biti plastične bež kutijice veličine limenke soka, naprotiv - vaš će PC itekako profitirati od spajanja pravog *stereo* ili čak *surround* sustava.

Kad bismo uspoređivali raspon kvalitete slike na monitorima koje možete kupiti i zvuka na zvučnicima koji su dostupni na tržištu, došli bismo do iznenađujuće činjenice. Raspon kvalitete zvuka valjda je deset puta veći. Na monitoru, koliko god bio malen, nakošen i šugav, dobit ćete cjelovitu sliku - kakvu-takvu, ali cjelovitu. Slabiji zvučnici, pogotovo "PC", reproducirat će vam samo dio zvuka. Reproducirani dio često je vrlo neuzbudljiv, a kako su mnogi izloženi konstantnoj tiradi takvih malenih zvučnika, s vremenom otupe i naviknu se na loš zvuk, te im kvaliteta istog postane posljednja rupa na svirali. Zašto? Pa zato jer ne znaju da može i bolje, znatno bolje. U ovom tekstu pozabavit ćemo se i objasniti vam osnove zvuka i zvučnika. Objasnit ćemo vam koja obilježja mora imati da bi dobro zvučao te zašto je to tako. Cilj nam je osposobiti vas za kupnju kvalitetnih zvučnika uz koje ćete uživati. Za one najljenije razgledali smo što se nudi i sastavili pregled najisplativijih modela koji usto nude i kvalitetan zvuk.

"ZVUČNICI SU FASCINANTNO JEDNOSTAVNE ANALOGNE NAPRAVE. A OPET, S DRUGE STRANE, KRIJU TOLIKO DETALJA I TAJNI DA NE ČUDI ŠTO SU OMILJEN HOBI VELIKOM BROJU LJUDI..."

"Zvučnici su fascinantno jednostavne analogne naprave. A opet, s druge strane, kriju toliko detalja i tajni da ne čudi što su omiljen hobi velikom broju ljudi..."

Svaki sustav za stvaranje zvuka, pa tako i računalo, sastoji se od nekoliko karika. To su izvor zvuka, pojačalo te na kraju zvučnici. Iako svaka od tih karika nosi svoju težinu i može itekako narušiti kvalitetu izlaznog zvuka, zvučnici su svakako najvažniji u tom lancu. Oni imaju golem (pogotovo za nas) utjecaj na naše živote, a ono što najviše iznenađuje je da je zapravo riječ o nevjerojatno jednostavnim stvarčicama...

OSNOVE ZVUKA

Da biste razumjeli kako rade zvučnici, prvo morate znati nešto o samom zvuku. Sve počinje od jednog djelića našeg tijela koji se zove bubnjić, a smješten je u uhu. Kad ta mala opna vibrira, te pomake naš mozak interpretira kao zvuk. Vibracije bubnjića uzrokovane su čestim izmjenama u pritisku (gustoći) zvuka. Neki objekt stvara zvuk dok vibrira. Pogledajte samo zvučnike izbliza ili, još bolje, vrlo oprezno prislonite ruku na membranu i istog trena ćete osjetiti kako se pomiču u ritmu glazbe. Kada nešto vibrira, to pomiče čestice zraka. Prva čes-

TEHNIKALIJE

Kad kupujute zvučnike, redovito su navedena i tehnička obilježja. Naučite ih čitati i saznajte zašto činjenica koliko vata pojedini zvučnik "ima" nema baš puno veze s konačnom kvalitetom zvuka.

IMPEDANCIJA

Najjednostavniji otpor koji sklopovi unutar zvučnika (žice, skretnice...) pružaju električnoj struji. Zbog nelinearnih frekvencijskih obilježja kondenzatora i zavojnica, otpor ovisi o frekvenciji zvuka koja se u danom trenutku reproducira. Postoji i "nominalna" impedancija. To je uobičajena, recimo prosječna, vrijednost tog otpora. Impedancija zvučnika varira od 3 do 35 pa i više oma. Snaga pojačala često se izražava pri točno određenoj impedanciji. Što je impedancija veća, to je snaga "kvalitetnija", tj. veća. Pojačalo koje ima 100 vati pri 6 oma znatno je slabije od onog koje daje 100 vati pri 8 oma.

OSJETLJIVOST

Osjetljivost, tj. efikasnost zvučnika, mjeri se u decibelima, dB. Decibel je logaritamska mjera, a svakih 3 decibela više zahtijeva dvostruko više snage. Znači, zvučnik od 92 dB osjetljivosti proizvest će istu glasnoću s 100 W snage kao onaj od 89 dB s pojačalom od 200 W! Većina zvučnika upravo je u navedenom rasponu. Ta dimenzija dobiva se mjerenjem pri puštanju struje od 2.83 V u zvučnik, što je ekvivalentno 1 W snage pri 8 oma te mjerenju glasnoće na 1 metar od zvučnika.

FREKVENCIJSKI ODAZIV

Mjera uravnoteženosti zvučnika. Ona određuje koliko pojedini zvučnik "boji" zvuk. Što pak ovisi o odabiru skretnice, zvučničke kutije, drivera... Mjera kvalitete frekvencijskog odaziva je raspon u kojem su zvučnici linearni. To znači da u tom rasponu nema nikakvih koloracija. Dvije frekvencije su u "ravnoteži" ako su im glasnoće na raznim frekvencijama u rasponu od otprilike 0-3 dB. Ako neki zvučnik ima linearni frekvencijski odaziv 150 Hz-15 kHz, možete iz toga zaključiti da će imati slabe basove i da će zvučati mutno jer će mu i visoki tonovi biti smanjeni. Nakon navedenih frekvencija, odaziv zvučnika ubrzano opada.

SNAGA ZVUČNIKA

Ono što ovdje morate upamtiti je da zvučnici nemaju snagu. Oni, naime, koriste snagu pojačala, tj. onoliko koliko je snažno pojačalo – toliko će snažno svirati i zvučnici. Proizvođač navodi preporučenu snagu pojačala uz koju će zvučnik najbolje raditi. U praksi, snažno pojačalo gotovo nikad ne ošteti zvučnike. Šteta se ponajprije događa kad preslabim pojačalima dugo puštate glazbu, što rezultira *clippingom*. *Clipping* je naglo rezanje tjemena zvučne sinusoide, uzrokuje napor ovjesu zvučnika i često ga oštećuje ili trga. Zbog svega toga, preporučujemo vam da "snagu" zvučnika ignorirate. Samo se pobrinite da kupite kvalitetno pojačalo s dovoljno snažnim transformatorom koje će zvučnik moći nahraniti s onoliko struje koliko mu i treba... (najbolje je dražati se onog pravila "što teže – to bolje").

tica pomakne ili povuče natrag drugu, druga treću, četvrta petu... Međusobno sudaranje čestica zraka prenosi zvučni val u obliku poremećaja stalne gustoće zraka. Stvaraju se izmjenični periodi gušćeg i rjeđeg zraka koji se nazivaju zvučnim valovima.

Kako poremećaj u gustoći (zvuk) putuje kroz zrak, tako s vremenom, tj. udaljenošću, slabi. Ako je još uvijek dovoljno intenzivan kada dođe do vašeg uha, natjerat će vam bubnjić da vibrira, pa ćete zvuk osjetiti, tj. čuti.

Sigurno se sada pitate – kako to da, ako se zvuk svodi na vibracije zraka, mi toliko toga različitog možemo čuti? Postoje dva obilježja zvuka kojima se to vrlo jednostavne može objasniti. Prvi je brzina promjene gustoće zraka, tj. frekvencija (ili ako želite, koliko vam brzo zatitra bubnjić), a drugi je glasnoća, što nije ništa drugo nego raspon gustoće zraka (koliko vam puno natjera bubnjić da se pomakne). Izravno povezan s frekvencijom (učestalošću) pomaka bubnjića je hi-fi sleng. Tako su 'visoki' tonovi oni gdje se bubnjić pomiče visokom brzinom, a 'niski', dakako, obratno. Što se bubnjić više pomiče, mi to registriramo kao veću glasnoću. Kako bismo vam stavili stvari u perspektivu, da biste shvatili koliko je bubnjić uha doista delikatna

napravica, zamislite si ovu situaciju.

Najglasniji zvuk koji ste iskusili - primjerice, kad stojite pokraj samog zvučnika na koncertu ili kad zaroka subwooferčina u kinu - ušima čujete itekako glasno, dok ga pak na koži - koja je također osjetni organ - jedva osjetite. Kad biste stali u blizinu mlaznog avionskog motora ili pneumatske bušilice, od bola u bubnjiću biste pali na pod i počeli zapomagati, dok biste isti taj zvuk na koži jedva i osjetili. Bubnjić u uhu je stotine i tisuće puta osjetljiviji od kože koja nam je de facto isto jedan od primarnih osjetnih organa. Poanta je, dakle, da pazite na svoje uši, jer ako oštetite sluh izlažući se preglasnim izvorima zvuka, nema više povratka na staro stanje.

KAKO ZVUČNICI STVARAJU ZVUK?

Dosad smo vam objasnili kako se stvara zvuk, tj. kako ga računalo pretvara u oblik koji je ljudima prepoznatljiv. Interesantno je da je i u drugom smjeru – tj. kad mi svoj zvuk šaljemu računalu - postupak vrlo sličan. Mikrofon funkcionira vrlo slično kao naše uši. Ima membranu koju pokreću zvučni valovi. Ona te pokrete putem sustava magneta i elektromagneta pretvara u električnu struju. Tu struju računalo digitalizira i pohranjuje u obliku nula i jedinica. Zvučnik je posljednja karika u lancu zvuka koja "prevodi" struju koju je mikrofon zapisao u zvučne valove. Kad je svaka karika lanca dobre kvalitete, ono što izlazi iz zvučnika gotovo je identično onome što je zabilježio mikrofon i što je potom snimljeno na CD, DVD, .WAV datoteku.

DRIVERI

Ne, za pokretanje zvučnika nisu vam potrebni nikakvi *driveri* (osim možda onih USB digitalnih), ovdje taj naziv spominjemo u kontekstu zvučnih jedinica. Postoje u osnovi tri vrste *drivera* – oni za niske tonove (basovi, *woofer*), visoki (*treble*, *tweeter*) te *driver* namijenjen srednjim tonovima. Vjerojatno ste zamijetili da je zvučnik za reprodukciju najnižih tonova dobio ime od riječi *sub* (što znači ispod) i *woofer*. Htjelo se reći upravo to – da *subwoofer* reproducira tonove koji su ispod frekvencijskog dosega *woofera*.

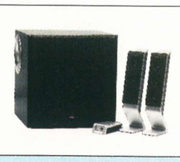
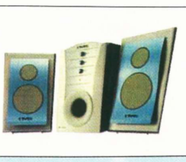
Niske tonove, tj. basove, proizvodi bubanj, bas (instrument, otud i ime, je l'), zvuk eksplozije itd. U srednje pak tonove spadaju glas, potom različiti instrumenti poput flaute, trube, violine. Glasovne sposobnosti pojedinog pjevača rangiraju se upravo prema njegovoj sposobnosti reprodukcije frekvencijskog opsega. Visoki tonovi su pak činele, djelomice gitara, sve što daje "oštrinu" i preciznost zvučnoj slici.

Najbolji način da naučite što spada pod koje frekvencije je igranje EQ kontrolama – kakve se primjerice nalaze u *Winampu*.

JESTE LI ZNALI?

Često se navodi da su ljudi u stanju čuti zvukove između 20 Hz i 20 kHz. Stavimo li to u kontekst pomaka bubnjića s početka teksta, to bi značilo da ušima možete registrirati sve pomake molekula zraka između 20 i 20.000 izmjena u sekundi. U stvarnosti je taj opseg nešto manji, a kako se približavamo ekstremima tog raspona, čujemo "frekvencije" zvuka sve slabije i slabije. Interesantno je da ne čuju sva živa bića isti frekvencijski raspon. Kitovi, primjerice, komuniciraju niskim frekvencijama (basovima) koje se mogu kroz vodu (koja, uzgred rečeno, bolje provodi zvuk od zraka) prenositi tisućama kilometara. Psi pak imaju višestruko bolji sluh nego ljudi te im zapravo možete šaptati i kad su u drugoj sobi – oni će vas čuti! Psi su također znatno osjetljiviji na visoke frekvencije, stoga se često za komunikaciju s njima koristi nadzvučna zviždaljka, koju ljudi, za razliku od njih, ne čuju.

PROIZVOĐAČ	**Creative**	**Creative**	**Creative**	**Creative**
MODEL UREĐAJA	**GigaWorks S750E THX**	**MegaWorks 550 THX**	**MegaWorks 250D THX**	**Inspire L3500 I-Trique**
KONFIGURACIJA	**7.1**	**5.1**	**2.1**	**2.1**
TIP	**aktivni**	**aktivni**	**aktivni**	**aktivni**
POŽELJNA PRIMJENA	**desktop kino, igre, glazba**	**igre, desktop kino**	**igre**	**pozadinska glazba**
PRODAJE	**Omnia**	**Omnia**	**Omnia**	**Omnia**
CIJENA	**3825 kn**	**2683 kn**	**1651**	**938 kn**
OCJENA	**9**	**7**	**7**	**7**
DOJAM	**Creative još jednom pokazuje svima kako se radi posao. Izvrsna 7.1 kombinacija. Solidni dvosistemski sateliti imaju ugodan zvuk, a izvrsan subwoofer daje im ozbiljnost.**	**Odličan, nešto zatvoreniji zvuk zbog jednosistemske konstrukcije izlazi iz 5 satelita ovog paketa, a cijelu sliku uvelike poboljšava prvoklasni subwoofer.**	**Sustav po svemu sličan većem bratu "550 THX", jedino što ima manje zvučnika. Izvrstan odabir za igre, po nama najboljeg omjera performansi i cijene.**	**Zanimljiva inovativna konstrukcija daje ovim zvučnicima ozbiljan imidž, ali i vrlo solidan zvuk. Trosistemski glavni zvučnici smještaju se na stol, a sub negdje na pod.**

				
Creative	**Creative**	**Trust**	**MS**	**Auditek**
Inspire GD580	**I-TRIGUE 3300**	**SoundWave 1000P**	**1800 W**	**1200 W**
5.1	**2.1**	**2.1**	**5.1**	**5.1**
aktivni	**aktivni**	**aktivni**	**aktivni**	**aktivni**
filmovi, igre, pozadinska glazba	**igre, pozadinska glazba**	**igre, pozadinska glazba**	**igre, pozadinska glazba**	**desktop kino, pozadinska glazba**
Omnia	**HGspot**	**HGspot**	**HGspot**	**HGspot**
1609 kn	**738 kn**	**210 kn**	**209 kn**	**322 kn**
6	**7**	**6**	**5**	**5**
5.1 zvučnički komplet s odvojenim dekoderom/pojačalom/kontrolnim centrom. Solidan zvuk, ali s obzirom na ograničenost jednosistemskih satelita nisu najbolji izbor za glazbu.	**Totalni lifestyle model barem će za dva stupnja podignuti estetski dojam vašeg stola, a kad treba, i poprilično će zagrmiti u igricama. Ipak, za filmove preporučujemo neki drugi model.**	**Još jedan trodjelni model tankog dizajna satelita. Namijenjen za korištenje uz LCD monitore, a mali sub može se smjestiti čak i iza monitora.**	**Dvosistemski zvučnici interesantnog tankog izgleda koji lijepo pristaju uz LCD monitore. Subwoofer ne dijeli estetiku satelita i najbolje ga je sakriti negdje na pod.**	**Elegantna crna kombinacija vrlo dojmljivog desktop kina, značajno naglašen glavni zvučnik. Ozbiljan izgled i solidan zvuk. Malo tanki u igrama.**

KAKO KUPOVATI ZVUČNIKE?

U GLAVNOM TEKSTU NAUČILI STE KAKO ZVUČNICI RADE, PONEŠTO O PRIRODI ZVUKA, KAKVE SVE KONSTRUKCIJE POSTOJE ITD. AKO STE UPILI SVE TE PODATKE, MOŽETE SE SMATRATI ZNALCEM ŠTO SE ZVUČNIKA TIČE, NO PRI KUPNJI VALJA OBRATITI POZORNOST JOŠ NA NEKE DETALJE, KOJI IZ NAVEDENIH ČINJENICA I OBILJEŽJA NISU SAMI PO SEBI VIDLJIVI, STOGA VAM IH OVDJE OTKRIVAMO SAMO DA BISMO VAM POMOGLI DA KUPITE UPRAVO ONAKVE ZVUČNIKE KAKVI VAM TREBAJU, A NE KAKVE VAM TRGOVAC ŽELI PRODATI! OBAVEZNO SI POSTAVITE OVA PITANJA:

KOLIKO MOGU POTROŠITI?

Iznenađujuće je kako, vidjevši svu tu gomili zvučnika, malo-pomalo raste iznos koji smo u konačnici spremni izdvojiti. Započnete, primjerice, s 1000 kn i onda penjući se progresivno po modelima zvučnika 50 po 50 kn dogurate do 2000. Ako ne možete drukčije, zapišite si iznos koji možete potrošiti na dlan. Samo pazite da vam, nakon što vas oblije znoj kad čujete cijene zvučnika, ne ostane zapisan na čelu kad ga pokušate obrisati.

GDJE SLUŠAM?

Pri kupnji uzmite obavezno u obzir veličinu sobe u kojoj će zvučnici svirati te vaš smještaj u odnosu na njih. Baš kao što svira zvučnička kutija, "svira" i prostorija. Zvuk se oko zvučnika širi u svim smjerovima, pogotovo dublji tonovi (zvuk koji svira čujete i iza zvučnika, zar ne) te se, ovisno o udaljenosti zvučnika, od stropa i zidova odbijaju i u manjoj ili većoj mjeri koloriraju signal. To je nepovoljno za velike kvalitetne zvučnike, no mala prdekala možete natjerati da zvuče daleko bolje ako ih strpate u kut prostorije ili uza zid. Radit će glasnije i bas će - ako ga uopće ima - biti snažniji.

ŠTO SLUŠAM?

Što je zvučnik jeftiniji, to mu se u pravilu sužuje područje primjene. Razmislite trebaju li vam zvučnici za pozadinsku glazbu u Wordu, za uživanje u audiofilskim CD-ima ili pak da vas dobrano protresu i uzbude dok igrate najnoviju pucačinu ili gledate posljednji akcijski hit u *surroundu*.

AKTIVNI ILI PASIVNI?

Većina hi-fi zvučnika na tržištu je pasivna. Što znači da vam za njih treba dodatno pojačalo – za koje, ako želite da sustav zvuči uravnoteženo, morate izdvojiti koliko i za zvučnike. Većina PC zvučnika su aktivni – tj. pojačala su im ugrađena u kućište. Te komponente služe za pojačanje analognog signala koji dolazi iz zvučne kartice, koji NIJE dovoljno snažan da pokrene zvučnike. Ako spojite pasivne zvučnike na izlaz iz zvučne kartice, u najboljem slučaju čut ćete tek iznimno slab zvuk, a u najgorem uništiti si zvučnu karticu. Naša preporuka su pasivni zvučnici i vanjsko pojačalo. Pravi kvalitetni aktivni zvučnici su višestruko skupliji od PC-prdekalica. Mali plastični PC aktivci dostatni su eventualno za tihu pozadinsku glazbu uz rad.

TREBAM LI MAGNETSKI OKLOPLJENE ZVUČNIKE?

Spomenuli smo vam prije da zvučnici imaju u sebi magnete. Što su zvučnici veći, to su veći i magneti – ponajprije onaj od *drivera* za bas. Magnetsko polje koje može štetno utjecati na uređaje poput disketa, čvrstih diskova i CRT zaslona proteže se škodljivim intenzitetom do nekih 30-50 cm od zvučnika. Stoga, ako unutar te udaljenosti od planiranog smještaja imate neke od spomenutih uređaja, tražite magnetski oklopljene zvučnike. Odličan primjer takvog zahtjeva za zvučnike je kod središnjeg zvučnika kućnog kina, koji se u većini slučajeva nalazi na televizoru ili - u PC primjeni - na monitoru.

Zvučnik stvara zvuk pomoću pomičnog konusa koji pomiče u ritmu zapisanog zvučnog zapisa. Taj dio zvučnika još se naziva *zvučničkom jedinicom* ili *driverom* (nema nikakve veze s programima koji omogućuju hardveru da radi ispravno). Bitno je shvatiti da nisu sve konstrukcije *drivera* pogodne za reprodukciju svih frekvencija. Ne postoji nikakva šansa da dobijete duboke basove iz jednog 5-centimetarskog konusa od kakvog se sastoje najjeftiniji PC "zvučnici". Za basove je ta zvučnička jedinica premala, a za visoke tonove je pak prevelika i preteška za pokretanje. Stoga se prije reprodukcije u zvučnicima zvuk dijeli na 2 ili 3 pojasa frekvencija, koje potom reproduciraju diskretne zvučničke jedinice. Najčešća konfiguracija, i po nama najslabija za iole kvalitetan zvuk, je ona sa zasebnom jedinicom za basove (20 Hz do 1500 Hz otprilike) i visoke tonove. Takvi zvučnici zovu se ''dvosistemski''. Postoje još i ''trosistemski'', koji zvučni frekvencijski spektar dijele na tri pojasa te svaki reproduciraju zasebnom zvučničkom jedinicom.

Zvučničke jedinice, nezavisno od dijela spektra koji reproduciraju, rade na identičan način. Pomiču se i stvaraju fluktuacije u gustoći, tj. pritisku zraka. Zvučnička membrana pričvršćena je putem dvostrukog ovjesa na samu konstrukciju zvučnika. Taj ovjes je gumen ili papirnat ili pak od nekog laganog materijala koji membrani dopušta precizno i brzo gibanje. Upravo zbog ovjesa postoji pojam ''razradivanje zvučnika''. Naime, kad su zvučnici novi, ovjes je krut i zvuk je daleko lošiji nego što će biti nakon 2-3 mjeseca kad ovjes olabavi. To se manifestira najčešće na dubljim i čvršćim basovima te prozračnijem srednje visokom području zvuka. Sigurno se pitate kako sad izmjenična pojačana struja koju smo poslali iz pojačala pomiče membranu zvučnika? Tajna je u dvama magnetima. Jedan je permanentan, a jedan je elektromagnet. To, pojednostavljeno, znači da su polovi prvog konstantno orijentirani, dok se kod drugog mijenjaju po smjeru i intenzitetu, ovisno o jačini struje koju pustimo kroz njih. Sad je vrijeme da se prisjetite igrica s potrganim magnetima. Kad biste ih okrenuli na istu stranu, privlačili su se, a kad bi bili različitio orijentirani, odbijali su se. Struja stvara upravo ta 'privlačenja i odbijanja' te se dobivene vibracije prenose na zvučničku jedinicu – koja pak pomiče zrak. Bitan segment zvučnika je i 'skretnica'. To je svojevrsno raskršće na kojem se signal račva na visoke i niske (ponekad i srednje) tonove, kako bi pojedina zvučnička jedinica reproducirala samo ono što joj je namijenjeno.

Ono što je ovdje bitno upamtiti je da kod zvučnika, osim *drivera*, svira i zvučnička kutija. E sad, valja reći da postoji nekoliko različitih

OSJETLJIVOST UŠIJU

Ljudske uši primarno su razvijene kako bismo mogli komunicirati. U skladu s tim, one su najosjetljivije na frekvencije koje odgovaraju govoru – oko 4 kHz. Pri toj frekvenciji naš mozak je nevjerojatno sposoban učiti i najmanje promjene u glasnoći i promjeni frekvencije. Već i promjena frekvencije od kakvih 0,5 posto itekako je čujna!

konstrukcija, no mi ćemo se ograničiti na dvije najčešće. Kad kažemo da zvučničke kutije sviraju, ta se tvrdnja prije svega odnosi na donje dijelove zvučnog spektra – tj. basove. Upravo zato na tržištu postoje brojni sustavi koji sadržavaju mikrosatelite i *subwoofer*, a svejedno izvrsno zvuče. Dvije konstrukcije koje smo spomenuli su - zatvorena i otvorena. *Driver* namijenjen basovima svira u "dva smjera". Prema van i unutra. Ako odlučimo onaj zvuk koji pošalje "u zvučnik" pustiti van – dobivamo otvorenu "bass-reflex" kutiju. Ona postiže puno bolje iskorištenje snage s obzirom na glasnoću basova. Loša strana je što basovi kod tog tipa zvučnika zvuče nepreciznije i zamuljanije.

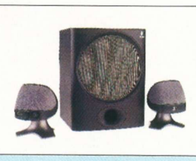
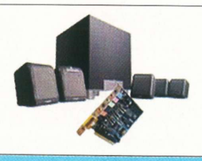
Zatvorene konstrukcije pak iziskuju pojačala veće snage za istu glasnoću kao ''bass-reflex'', a pritisak koji se stvori unutar zvučne kutije pospješuje brzi povratak membrane na nultu poziciju – stvarajući time preciznije vibracije.

Postoje i hibridne konstukcije s "pasivnim radijatorima". To su *driveri* identičnog izgleda kao primjerice bas, no njih ne pokreće struja nego pritisak koji se stvara unutar zvučničke kutije. Taj tip zvučnika je precizniji od ''bass-reflexa'', a opet, s druge strane, efikasniji od zatvorenih modela. Imajte na umu da je ovaj dio teksta maksimalno pojednostavljen, jer su, naime, samo o pojedinim tipovima konstrukcije zvučnika napisane knjige i knjige. Ako vas zanima, sami potražite više informacija o konstrukciji zvučnika jer je to vrlo zanimljiv i zahvalan hobi. Dakako, nadamo se da smo vam ipak uspjeli objasniti bit zvučnika.

Računalni zvučnici dolaze u najširoj mogućoj gami izgleda, izvedbi i modela. Kao zakleti audiofili, moramo ustvrditi da 90 posto onih koji se mogu naći na tržištu ne bismo ni štapom taknuli – kakvu samo zvučnu herezu šire kad ih se uključi. S druge strane, preostalih deset posto donekle će dostojno zamijeniti hi-fi sustav u reprodukciji zvuka s računala. Izbor zvučnika koje možete vidjeti u tablici temelji se upravo na tih magičnih 10 posto.

Proučite je, dakle, i vidite jesu li nam ukusi slični. Ako pak kupujete zvučnike, nadamo se da će vam pomoći pri odabiru.

PROIZVOĐAČ	**Harman Kardon**	**Labtec**	**Athena**	**Creative**
MODEL UREĐAJA	**Creature**	**Spin-75**	**Micra6**	**Travelsound**
KONFIGURACIJA	**2.1**	**2.0**	**5.1**	**1.0**
TIP	**aktivni**	**aktivni**	**pasivni***	**aktivni**
POŽELJNA PRIMJENA	**pozadinska glazba**	**pozadinska glazba**	**hi-fi, igre, kućno kino**	**pozadinska glazba uz laptop**
PRODAJE	**Lost**	**Lost**	**Audio Art**	**Feniks Kompjutori**
CIJENA	**1010 kn**	**124 kn**	**3000 kn**	**495 kn**
OCJENA	**5**	**5**	**10**	**6**
DOJAM	**Harmanova kreatura nas je razočarala svojim zvukom. S druge strane, riječ je o najneobičnijim zvučnicima koje smo sreli. Izazvali su veliku pozornost i divljenje svih koji su ih vidjeli.**	**Konfiguracija od dva zvučnika poput ove bila je dominantna prije nekoliko godina, no nema razloga da se zaboravi. Odlična za pozadinsku glazbu, a zauzima i malo prostora.**	**Sustav koji je na neki način potpuno izvan konkurencije,a s druge strane vrlo blizu cjenovnog raspona testiranih uređaja. Ako imate mrvicu više novca za uložiti u zvuk, ovo je naša preporuka.**	**Interesantna nadogradnja zvuka svakog prijenosnika. Kvaliteta zvuka ovog proširenja je u razini ili nešto ispod najkvalitenijih zvučnika koje smo susretali na prijenosnicima.**

				
FX Tech	**Logitech**	**Philips**	**Genius**	**Teac**
SP-968	**X-220**	**5.1**	**SW-5.1**	**TFT Soundline**
5.1	**2.1**	**5.1**	**5.1**	**2.0**
aktivni	**aktivni**	**aktivni**	**aktivni**	**aktivni**
desktop kino, igre	**pozadinska glazba, igre**	**desktop kino, igre**	**desktop kino, igre**	**pozadinska glazba**
Feniks Kompjutori	**Feniks Kompjutori**	**Feniks Kompjutori**	**Nitel**	**Nitel**
759 kn	**350 kn**	**651 kn**	**962 kn**	**266 kn**
6	**6**	**6**	**7**	**6**
Sustav potpuno prilagođen zahtjevima desktop kina. Najkvalitetniji centralni zvučnik, slijede glavna dva, dok su stražnji nešto slabiji jednosistemci.	**Vrlo simpatični kvalitetno izrađeni sateliti i solidan subwoofer.**	**Interesantno rješenje za višekanalni PC zvuk iz Philipsa. 5 identičnih zvučnika kvalitetne izrade i kvalitetan subwoofer.**	**Relativno stari model Geniusovih zvučnika još uvijek plijeni svojom drvenom konstrukcijom i dopadljivim dizajnom. Drvena kutija svira prirodnije od onih plastičnih.**	**Još jedan od zvučnika namijenjenih korištenju uz LCD monitore - što uostalom i kaže u svom imenu. Interesantna konstrukcija zvuči bolje nego što biste pomislili na prvi pogled.**

KLUB "STO I VIŠE"

ISCRPAN USPOREDNI TEST ČVRSTIH DISKOVA POSLJEDNJI SMO PUT IMALI PRIJE GODINU I POL. ŠTO SE OTAD PROMIJENILO I KAKVA BUDUĆNOST ČEKA TE ESENCIJALNE PC KOMPONENTE NAMIJENJENE SKLADIŠTENJU PODATAKA? | PIŠE: Patrik Pencinger partik.pencinger@janus.hr

Pokušajte se uživjeti u ulogu kupca jednog malo "ozbiljnijeg" čvrstog diska. Koja su to obilježja koja bi morao imati da bi zadovoljio postavljene kriterije? Pa naravno, izvrsne performanse, velik kapacitet i pouzdanost te, dakako, povoljna cijena. Po nama, spomenute značajke zadovoljava svako "čigrasto velepamtilo" kapaciteta većeg od 100 GB, brzine vrtnje od 7200 okretaja te memorijskog međuspremnika od 8 MB. Naime, trenutačno je jedan takav tvrdi disk doslovce idealan odabir za primarni skladišni prostor svakog računala, na kojem se nalaze sve aplikacije, operativni sustavi i virtualna memorija. Budući da su igre vrlo zahtjevne glede resursa računala, imajte na umu da će kvalitetniji hard disk utjecati i na njihove performanse, što će se prije svega odraziti na daleko brže učitavanje nivoa. Što se, dakle, događalo s tvrdim diskova u posljednjih godinu i nešto sitno dana na domaćem tržištu? Nekako nam se čini da su više padale cijene skladišnog prostora nego što su se pojavljivali diskovi većeg kapaciteta. Razlog tome svakako nije nepostojanje većih diskova na globalnom tržištu, nego prije svega donekle razumljiva procjena domaćih distributera da bi diskovi iznad 2.000 kn na našem tržištu bili zanimljivi tek manjem broju korisnika. Tako se trenutačno prodaje najviše čvrstih diskova reda veličine oko 100 GB, koji doista nude iznimne performanse za uložen novac. Za oko 1.000 kn možete dobiti 160 GB diskovnog prostora. Čini se da je ta količina skladišnog prostora dovoljna većini da pored svih mogućih aplikacija i igara na disku imaju fonoteku omiljene MP3 glazbe i videoteku omiljenih filmova (pa čak i "backup" kopija DVD-a). Tek je najnaprednijim korisnicima, ili onima totalno lijenima, kojima se ne da s vremena na vrijeme snimiti poneki CD ili DVD, potrebna veća količina skladišnog prostora.

ŠTO MORATE ZNATI

Svi modeli čvrstih diskova izvana izgledaju vrlo slično, a brojke koje im određuju obilježja virtualno su identične. S druge strane, razlikuju ih mnogi detalji koji nisu vidljivi proučavanjem pojedinih obilježja – od performansi u radu preko zagrijavanja do glasnoće motora i ovjesa samih diskova. Imajte na umu da je brzina diska proporcionalna kapacitetu. No, to ne znači da će uvijek veći disk biti brži. Točnije, brzina ovisi o kapacitetu po jednoj ploči čvrstog diska, tj. o gustoći zapisa podataka. Diskovi u tablici imaju dvije ili tri "ploče", a gustoća zapisa je 60 ili 80 GB po ploči. U vrijeme prošlog velikog usporednog testa čvrstih diskova bilo je nekakvih skandala vezanih uz gašenje pojedinih serija diskova (IBM…). Takvi ekscesi s vremenom su se prorijedili, no može se primijetiti da su IBM-ovi diskovi ipak iščeznuli. Točnije, promijenjeno im je ime i proizvođač (ali ne i imena serije) te ih sada možete po povoljnoj cijeni kupiti od Hitachija.

Činjenica koje mnogi nisu svjesni je da "low level" performanse (znači, kad je disk prazan, odmah nakon formatiranja) mogu, ovisno od situacije na disku, poprilično odskakati od stvarne situacije. Navedena brzina rada može se očekivati u idealnom slučaju, kad su i izvor i odredište podataka dovoljno defragmentirani, a prosječna brzina i dalje ovisi o kombiniranoj fragmentiranosti izvora i odredišta (jeste li znali da CD i DVD ne mogu biti fragmentirani!), ali i o zauzeću procesora te u manjoj mjeri općenitim performansama sustava. Performanse, ovisno o situaciji, znaju pasti i deseterostruko. Nasreću, riječ je tek o sporadičnim padovima. Pri kopiranju podataka s diska na disk kod većine testiranih modela brzina varira od 30-50 Mb/s, što konkretno znači da vam za kopiranje jednog GB ponekad treba samo dvadesetak sekundi!

Među probranim iskušanim modelima možemo s radošću ustvrditi da nema lošeg. Razlikuju se tek u nijansama, koje navodimo u tablici. Upala nam je doduše u oči činjenica da su Serial ATA diskovi nešto skuplji od ATA133, no razlika je manja negoli prije godinu dana. Također, nešto viša cijena kompenzirana je gotovo u pravilu duljim jamstvom (trogodišnjim, a ne jednogodišnjim). Što, dakle, odabrati? *(pp)*

NAPREDAK TEHNOLOGIJE

Proboj Serial ATA diskova na tržište polagan je, ali siguran. Cijenom su se gotovo približili ATA133 diskovima, a ponuda im je sve veća iz dana u dan. Kako raste podrška za taj standard na matičnim pločama, sve je veći broj računala - pogotovo novih - koja dolaze s ugrađenim primarnim Serial ATA diskom. Taj tip spajanja čvrstog diska, osim što unutrašnjost kućišta izgleda urednije, omogućava teoretski poprilično veći protok podataka, no u praksi su te vrijednosti tek marginalne.
Prema procjenama brojnih analitičara informatičke industrije, kapacitet čvrstih diskova nastavit će nesmetano rasti. Do 2007. možemo tako očekivati da će prosječna nova konfiguracija dolaziti s čvrstim diskom veličine 500 do 600 GB, prijenosna računala će imati diskove od otprilike 300 GB, a ručna računala, pa čak i mobiteli, od dvadesetak do tridesetak GB!!!
Tehnologija izrade čvrstih diskova ostavlja još dosta mjesta za poboljšanja tako da ne morate još barem desetak godina brinuti o prelasku na neki drugi tip medija za skladištenje velikih količina podataka u osobnim računalima. Ako kupujete novo računalo, mijenjate postojeći čvrsti disk ili samo povećavate skladišni prostor računala, detaljno proučite našu tablicu preporučenih modela. Pomoći će vam da odaberete čvrsti disk koji udovoljava vašim financijskim mogućnostima, ali i zahtjevima za performansama!

PROIZVOĐAČ	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SEAGATE	SAMSUNG
MODEL	BARRACUDA 7200.7	BARRACUDA 7200.7	BARRACUDA 7200.7	BARRACUDA V	BARRACUDA 7200.7	SP1614C
KAPACITET	160 GB	160 GB	120 GB	120 GB	120 GB	160 GB
BRZINA VRTNJE	7200	7200	7200	7200	7200	7200
VELIČINA BUFFERA	8 MB	8 MB	8 MB	2 MB	2 MB	8 MB
SUČELJE	SERIAL ATA	UDMA100	SERIAL ATA	SERIAL ATA	UDMA 100	Serial ATA
JAMSTVO	12 MJESECI	12 MJESECI	12 MJESECI	12 MJESECI	12 MJESECI	12 mjeseci
OCJENA	8	8	7	6	6	7
DOJAM	Malo je jeftiniji i malo sporiji, ali, s druge strane, manje se zagrijava i znatno je tiši od Maxtora sličnih obilježja.	Blizanac istoimenog Serial ATA modela. Gotovo identične performanse. Zamjerka: prekratko jamstvo.	Svi Barracudini diskovi imaju ovjes koji je iznimno tih te stvara minimalno trenje, što rezultira bešumnim radom i malenim zagrijavanjem.	Nešto starija Seagateova serija još uvijek zadovoljavajućih obilježja. Najjeftiniji od svih iskušanih Serial ATA modela.	Najjeftiniji, ali i najslabijih (ne mnogo!) obilježja od svih testiranih modela. Vrlo je tih i malo se zagrijava te predstavlja dobar odabir za dodatno skladište podataka.	Jedini Samsung na testu ima solidne performanse te prilično povoljnu cijenu za S-ATA disk. Nažalost, i prekratko jamstvo, što ne volimo…
PRODAJE	INFO GAMA	HGspot	HGspot	INFO GAMA	HGspot	Info Gama
CIJENA	1017 KN	990 KN	868 KN	795 KN	725 KN	941 kn

PROIZVOĐAČ	MAXTOR	MAXTOR	MAXTOR	MAXTOR	HITACHI	HITACHI	HITACHI
MODEL	DIAMONDMAX PLUS 9	DIAMONDMAX PLUS 9	DIAMONDMAX PLUS 9	DIAMONDMAX PLUS 9	DESKSTAR	DESKSTAR	DESKSTAR
KAPACITET	160 GB	160 GB	120 GB	120 GB	180 GB	160 GB	120 GB
BRZINA VRTNJE	7200	7200	7200	7200	7200	7200	7200
VELIČINA BUFFERA	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB	8 MB
SUČELJE	SERIAL ATA	UDMA133	SERIAL ATA	UDMA133	UDMA100	SERIAL ATA	SERIAL ATA
JAMSTVO	36 MJESECI	36 MJESECI	36 MJESECI	12 MJESECI	36 MJESECI	36 MJESECI	36 MJESECI
OCJENA	9	8	8	8	8	8	8
DOJAM	Izvrsne performanse, 3-godišnje jamstvo, odlične tehničke obilježja. Vrlo dobar odabir pri kupnji nove konfiguracije.	Disk koji je, po nama, ponudio najuravnoteženije performanse, a i cijena mu je vrlo prihvatljiva zaslužuje *best buy* epitet od svih testiranih modela.	Najskuplji 120-gigabajtni disk je u kategoriji i najbolji, no svejedno držimo da se više isplati dodati još malo novca i uzeti neki 160-gigabajtni model s 80 GB po ploči.	Upravo zahvaljujući diskovima poput ovoga, Maxtor je stekao zavidnu reputaciju na našem tržištu.	Disk solidnih performansi, s 60 GB po ploči. Najveći je od testiranih, ali i najskuplji. IBM-ova konstrukcija (i ime serije).	Ovaj model najjeftiniji je od svih 160-gigabajtnih modela - pa čak i onih spajanih po ATA 133 standardu! Performanse su izvrsne, no bešuman i hladan baš i nije.	Dodatnih 40 GB za sedamdesetak kuna? Prodano! Znatno boljom kupnjom smatramo 160-gigabajtni model. Sve pohvale za 3-godišnje jamstvo.
PRODAJE	HGspot	Info Gama	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot	HGspot
CIJENA	1053 kn	957 kn	890 kn	786 KN	1275 kn	923 kn	874 kn

DVD-R PIONEER A07

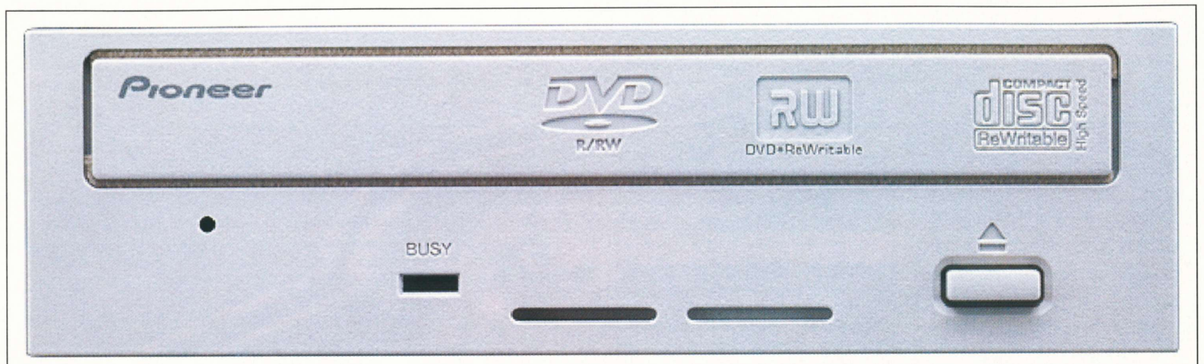
Pravih 8x po neočekivano niskoj cijeni!

Pioneer ponovno potvrđuje svoju dominaciju na tržištu DVD pržilica izbacivši prvi uređaj koji je osmerostrukom brzinom u stanju snimati i "plus" i "minus" medije

IAKO SE PRIJE ODREĐENOG VREMENA diglo mnogo buke oko Plextorova "8x" DVD snimača, rijetki su oni kupci koji su, osim astronomske cijene, primijetili da dotični "minus" medije prži maksimalno 4x brzinom. No, i unatoč tome, spomenuti je Plextorov model bio na tronu DVD snimača – sve do izlaska novog Pioneera. Pioneer je doista prvi tzv. 8x8 snimač. DVD+R i DVD-R medije u stanju je snimati šesterostrukom konstantnom i osmerostrukom Z-CLV brzinom. To znači da će unutrašnji dio diska snimati 6x brzinom, dok će pak vanjski dio snimati punom 8x brzinom tek kad poraste kutna brzina diska. Naravno, za takav pothvat trebaju vam odgovarajući mediji, koji su još uvijek iznimno rijetki. Dobitak u brzini snimanja u odnosu na 4x model je otprilike 5 minuta, tj. snimanje diska ispunjenog podatcima traje desetak umjesto 15 minuta. DVD+RW i DVD-RW diskove odgovarajuće kvalitete ova pržilica će snimati 4x brzinom. Vrlo ugodno radi i pri snimanju CD-a. I CD-R i CD-RW diskove snima maksimalno 24x brzinom. A07 zamjenjuje model A06 koji se, kako čujemo, više i ne proizvodi. Imajte na umu da postoji i model 107, identičan modelu A07, razlika je samo u tipu pakiranja, odnosno jedan je namijenjen veleprodaji, a jedan maloprodaji (skuplji, dolazi s papirima, softverom, medijima...). Uređaj je doživio i određene izmjene s prednje strane: više nema izlaza za slušalice i potenciometra (je li to ikad itko koristio??), ali je sada tu sivkasti Pioneerov logotip. Šuškanja da će s novim *firmwareom* A07 moći zapisivati buduće dvoslojne medije i raditi brzinama od čak 12x pokazale su se barem zasad neistinitima. Imate li 4x DVD plus/minus pržilicu zasad nema smisla nadogradnje na Pioneera. Ako pak kupujete prvi put DVD pekač, ovaj Pioneerov model je trenutačno najbolje što se nudi. *(PP)*

INFO PIONEER DVD A07

PROIZVOĐAČ	PIONEER
USTUPIO	HGSpot
CIJENA	1270 KN
ZA	BRZINA, PIONEEROV UGLED
PROTIV	IPAK SU NAM PRILIKOM SNIMANJA PUKLI NEKI LOŠIJI MEDIJI!
DOJAM	IZVRSNA DVD PRŽILICA, KOJA, ČINI SE, JOŠ NIJE SASVIM ČVRSTO STALA NA NOGE ŠTO SE SNIMANJA LOŠIJIH MEDIJA TIČE. OČEKUJE SE DA ĆE TO BITI ISPRAVLJENO NOVIM *FIRMWAREOM*.



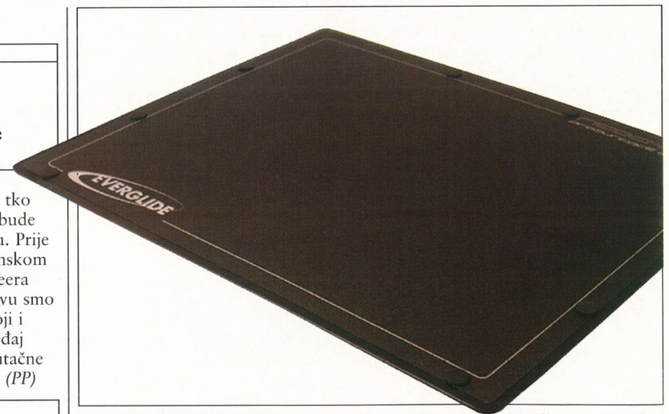
DVD-ROM PLEXTOR PX-116

Cmi vrag

PLEXTOROV VRHUNSKI CD/DVD čitač stoji kao jeftini kombo uređaj, no kad je riječ o čitanju DVD-a i CD-a, nema mu ravnog. Kojiput, čini se, ipak zaboravimo da snimači imaju u određenoj mjeri sporiju i tromiju optiku te da za vrhunske performanse, bilo čitanja CD-a i DVD-a, bilo ripanja CD-a ili filmova, treba imati poseban uređaj. Ovaj model to čini maksimalno 16x brzinom, što se DVD-a tiče, i 48x, što se CD-a tiče. Izvrstan je odabir za izvor kod kopiranja "u letu". Pretpostavljamo da će rijetko tko kupovati ovakvu pilu da mu bude jedini optički čitač u računalu. Prije ga vidimo kao partnera vrhunskom CD/DVD pisaču, poput Pioneera A07. Osim crne izvedbe, kakvu smo i mi imali na testiranju, postoji i bež. Valja napomenuti da uređaj podržava apsolutno sve trenutačne industrijske formate zapisa... *(PP)*

INFO PLEXTOR PX-116

PROIZVOĐAČ	PLEXTOR
USTUPIO	INFO GAMA
CIJENA	320 KN
DOJAM	VRHUNSKI DVD ČITAČ VISOKE KLASE



GAMING DODATCI EVERGLIDE RICOCHET PODLOŠKA ZA MIŠA

Podloška skuplja od miša

MNOGI KORISNICI često zanemaruju kvalitetu podloške za miša. Vjerujte, kupnja vrhunskog miša neće vam se uopće isplatiti ako ne kupite i kvalitetnu podlošku. A Everglideove su na glasu kao najbolje na svijetu – pogotovo među *gamerima*. Ricochet 2.52 luksuzni je dvostrani model. Iznimno je tanak (2.52 mm – otud naziv), površine 30x24 cm. Vrhunske podloške poput ove itekako smanjuju napor gležnja, što najviše dolazi do izražaja kad nakon ove prijeđete na staru, "običnu" - čini vam se kao da miš pomičete kroz tijesto. Ova podloška ima dvije strane – glatkiju i hrapaviju. Što se optike u miševima tiče, to je potpuno nebitno, no, dakako, kad je na hrapavoj strani, dlanom daleko bolje detektirate pomak, zbog izraženije teksture. *(PP)*

INFO PRO SURFACE 2.52

PROIZVOĐAČ	EVERGLIDE RICOCHET
USTUPIO	HGSPOT
CIJENA	214 KN
DOJAM	IZVRSNA PODLOŠKA, A ZAŠTO JE TAKO SKUPA, BIT ĆE VAM JASNO ČIM PRVI PUT NACILJATE U UT-u

ZVUCNE KARTICE AUDIOTRAK MAYA 44USB

Pretvorite prijenosnik u glazbeni instrument

Ova kartica nije za vas ako niste glazbenik. Nema napredne mogućnosti koje bi omogućile višekanalski zvuk u igrama ili kućno kino u 6 kanala

INFO AUDIOTRAK MAYA 44USB

PROIZVOĐAČ	AUDIOTRAK
USTUPIO	HGSpot
CIJENA	950 KN
ZA	KVALITETA ZVUKA, IDEALNO RJEŠENJE ZA GLAZBENIKE I DJ-e
PROTIV	NEMA PODRŠKU ZA KUĆNO KINO I IGRE
DOJAM	VRHUNSKI ALAT ZA PROFESIONALCE

SVE VEĆA POPULARNOST prijenosnih računala uvjetovala je stvaranje široke ponude dodataka za njih. Specijalna kategorija multimedijalnog dodatka čija je ponuda posebno porasla u posljednjih godinu dana su USB zvučne kartice. Sve nove koriste brzo USB 2.0 sučelje i znatno će poboljšati zvučni sustav ugrađen u laptop. Audiotrak je tvrtka poznata po velikoj ponudi USB zvučnih kartica, a Maya 44USB jedna je od najzanimljivijih, namijenjena ponajprije glazbenicima i DJ-ima koji u svom radu koriste i prijenosno računalo. Sadrži 4 diskretna ulaza i 4 izlaza (tj. po dva stereo ulaza i izlaza), optički digitalni izlaz i kvalitetno pojačalo za slušalice i izlaz za njih. Ima ASIO 2.0 podršku pa je idealan partner programima poput CUBASEa, Sonara 2.2, Reasona Logic Audia, ili BPM studia. Kartica se napaja iz USB-a, tako da ne trebate, kad ste "na terenu", razmišljati hoćete li ili nećete pronaći utičnicu za nju. Vrlo simpatičan element na samoj kartici su LED-ice koje indiciraju razinu kanala na pojedinom ulazu i izlazu. Vrlo koristan vizualni monitoring, kako se pokazalo. Završna obrada je vrhunska (pozlaćeni priključci), još kad ne bi bilo problema s driverima. Predlažemo vam restart prijenosnika nakon svakog spajanja. Uostalom, nisu li problemi s driverima postali već uobičajeni za apsolutno svaki komad malo profesionalnije PC audiopreme, stoga ih ni Mayi nismo uzeli za zlo.

Ova kartica nije za vas ako niste glazbenik. Nema napredne mogućnosti koje bi omogućile višekanalski zvuk u igrama ili kućno kino u 6 kanala. S druge strane, pretvara vaš laptop u moćan višekanalski instrument koji će znalci itekako znati iskoristiti. *(PP)*

ZVUCNE KARTICE AUDIOTRAK OPTOPLAY

Mala prozima

Osim profesionalnih modela poput Maya44 USB modela, postoje i jeftinije USB nadogradnje zvuka za prijenosnike, poput Audiotrakova Optoplaya. Ovaj minijaturni uređaj će vam na prijenosnik donijeti zvuk 24 bit /96 kHz kvalitete te optički digitalni izlaz. Radi bez ikakvih drivera i doista je pravo oličenje *plug&playa*. Posebno je dobar izbor za sve ljubitelje filmova. Sadržava Dolby Headphone tehnologiju koja simulira 5.1 zvučnike u slušalicama, a putem digitalnog izlaza možete je spojiti na receiver u kućnom kinu. Radi putem USB 1.1 sučelja. Nažalost, ova zvučna kartica ne podržava nikakve ulaze zvuka, pa bismo je stavili ispred Creative Labsove MP3+ (opis na istoj stranici) samo kad je prostor presudan. *(PP)*

INFO AUDIOTRAK OPTOPLAY

PROIZVOĐAČ	AUDIOTRAK
USTUPIO	HGSpot
CIJENA	434 KN
DOJAM	SKROMNE MOGUĆNOSTI, DODUŠE MNOGIMA DOVOLJNE, I VRHUNSKI ZVUK

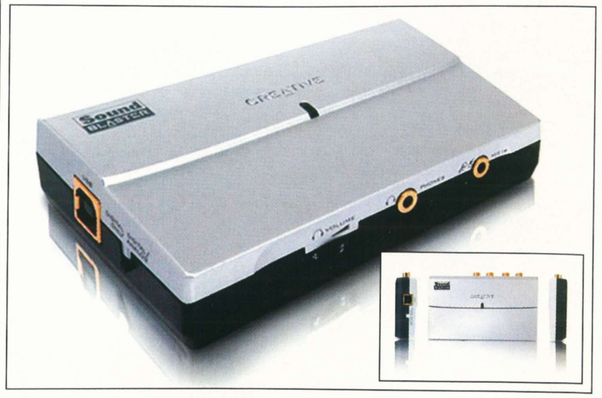
ZVUCNE KARTICE CREATIVE LABS SOUND BLASTER MP3+

Idealno za većinu

DA U CREATIVE LABSU znaju procijeniti što tržište traži, dokaz je i ova USB 2.0 zvučna "kartica". Iako jeftinija od Optoplayke, zbog čega bi je neupućeni svrstali u istu klasu, nudi znatno više mogućnosti. Kao prvo, tu su zasebni RCA (činč) pozlaćeni ulazi i izlazi. Bez brige, u paketu dobivate i visokokvalitetni činč-u-*mini jack* pretvarač tako da ćete je moći spojiti na postojeće kablovinje. Tu su još i diskretni S/PDIF optički (Toslink) ulazi i izlazi! Šlag na tortu zasebni su utikači za mikrofon te slušalice (s potenciometrom). Osjećaj ugode povećavaju, dakako, i moćni driveri, softverski paket te iznimno lagana instalacija i, ono najvažnije, vrhunska kvaliteta zvuka. Uz Sound Blaster MP3+ dobivate i patent držač koji ovaj dodatak učvršćuje na monitor prijenosnika, tako da ga možete koristiti i na koljenima. Za fiksiranje dobivate još po dva "čička". *(PP)*

INFO CREATIVE LABS SOUND BLASTER MP3+

PROIZVOĐAČ	CREATIVE LABS
USTUPIO	OMNIA
CIJENA	430 KN
DOJAM	POSJEDUJETE LI PRIJENOSNIK, OVAJ DODATAK JE OBVEZAN!



KUCNO KINO KENWOOD KRF-V7070D i DVF-3070

Moć sustava u komponentama

Od Kenooda smo na testiranje dobili komplet koji je posebno pogodan za gamere, a evo i zašto

INFO KUĆNO KINO – KENWOOD KRF-V7070D i DVF-3070	
PROIZVOĐAČ	KENWOOD
USTUPIO	HI-FI CENTAR, (01) 3873-377
CIJENA	4.786 KN
ZA	SNAGA, KVALITETA ZVUKA I SLIKE
PROTIV	DVD NE REPRODUCIRA DIVX-e
DOJAM	ODLIČAN TEMELJ I SNAŽNIJEG SUSTAVA. PREPORUČUJEMO KORIŠTENJE S VELIKIM KVALITETNIM ZVUČNICIMA

KENWOODOV PAKET oznake SPR-7700DS sastoji se od KRF-V7070D receivera te DVF-3070 DVD playera. Receiver pripada sredini ponude te ga se tržišno može smjestiti u visoku srednju kategoriju. Osim klasičnih formata višekanalskog zvuka kakav je snimljen na DVD-e, ovaj uređaj dekodira i pripadne 6.1 tehnologije, Dolby Pro Logic 2 i novi standard SRS Labs Circle Surround II 5.1. Ako želite koristiti stražnji središnji kanal, morat ćete za njega dokupiti pojačalo jer za njega postoji samo *pre-out*. Posebno će biti interesantan *gamerima* jer je najjeftiniji od Kenwoodovih modela koji ima audio-video ulaze s prednje strane. Na njih se vrlo lagano može spojiti igraća konzola. U donjem desnom uglu naći ćete kvalitetne RCA konektore (činčeve) za sliku i zvuk, te S-video konektor. Receiverova pojačala daju pet diskretnih kanala po 100 W snage. Ima 96 kHz, 24-bitne D/A pretvarače, što dodatno pridonosi kvaliteti zvuka. Komforu korištenja itekako pridonosi automatska detekcija izvora zvuka (digitalna i analogna) koja receiver automatski prebacuje na njega. Univerzalni daljinski vrlo je dopadljivog dizajna, a moguće ga je prilagoditi da se njime upravlja i komponentama drugih proizvođača. Ukupnom dojmu prilično pridonosi prednja metalna ploča.
Paket zaokružuje temeljni DVD player iz Kendwoodove ponudeDVF-3070D. Riječ je o vrlo solidnom uređaju srednje klase. Ima mogućnost reprodukcije MP3 zapisa, a sa snimljenim medijima svih tipova radi bez ikakve greške.Videoizlaz posebno je kvalitetan zahvaljujući naprednom 10-bitnom video D/A pretvaraču. Isti taj video najbolje je na ekran spojiti putem RGB izlaza.

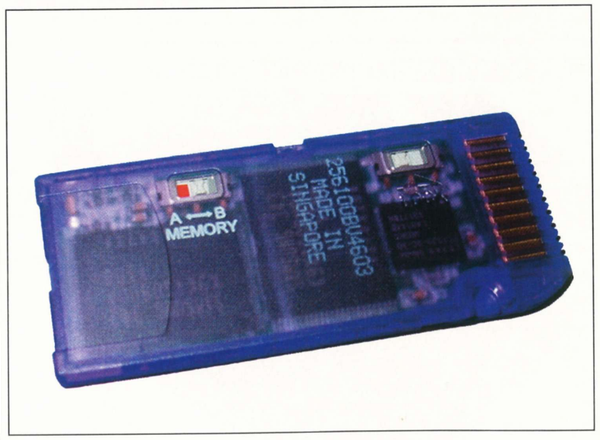
Ovaj sustav dostupan je u crnoj ili srebrnoj boji (oznaka modela završava slovom S). Ovaj DVD i receiver zajedno čine sustav uravnoteženih svojstava i poprilične snage, uz relativno nisku cijenu.

DIGITALNI FOTOAPARATI SONY DSC-V1

Sonyjevo iznenađenje

SONY JE ČITAV SVIJET digitalne fotografije ulovio na prepad svojim minijaturnim luksuznim modelom. U nešto manje od godinu dana osvojio je sve žive nagrade. Iznimno je lagan, a istodobno vrlo elegantan i jednostavan za uporabu. Svi koji su ga koristili su jedinstveni u ocjeni – s ovim foticem ne možete napraviti lošu, nefokusiranu fotku. U potpunom mraku na objektu koji fotografirate iscrtat će laserom holografski uzorak i pomoću njega savršeno fokusirati. Fotka u 5 megapiksela, a u stanju je snimati i 30 fps filmiće u 640x480 sa zvukom! Kućište mu je izrađeno od magnezijske legure i, čini se, vrlo kvalitetno. Jedina zamjerka ide pomalo nespretno postavljenom blicu kojem ćete, ako ne pazite, zasmetati rukom. *(PP)*

INFO SONY DSC-V1	
PROIZVOĐAČ	SONY
USTUPIO	FENIKS KOMPJUTORI
CIJENA	4681 KN
DOJAM	FOTIĆ ZA KOJI ĆETE DATI MALO VIŠE NOVCA, ALI NEĆETE POGRIJEŠITI



MEMORIJE LEXAR 256 MB MEMORY STICK

Kako napraviti nadrimemoriju?

OTKAKO JE SONY odlučio i drugim proizvođačima dopustiti da izrađuju MemoryStickove, oni se itekako trude i pokušavaju biti vrlo maštoviti ne bi li napravili štogod bolje od originala. Je li to uspjelo Lexar Mediji, procijenite sami. Na testu smo imali njihov 256 MB memorijski štapić. Dopadljive je prozirnoljubičaste boje, što je posebno atraktivno kad uređaj čita ili piše u memoriju – naime, u njemu se nalazi mala LED-ica koja svijetli prilikom prijenosa podataka. Tu je i standardni prekidač koji onemogućava brisanje podataka, ali i jedna intrigantna novost upitne iskoristivosti. Naime, 256 MB memorije hardverski je podijeljeno na dvije memorije po 128 MB, a vi birate koju ćete koristiti – A ili B. Da biste to napravili, morate štapić izvaditi iz fotića, što je nas, priznajemo, malo živciralo… no tko zna, možda se vama svidi… *(PP)*

INFO LEXAR 256 MB MEMORY STICK	
PROIZVOĐAČ	LEXAR
USTUPIO	HGSpot
CIJENA	690 KN
DOJAM	SOLIDNA I OPREMLJENA MEMORIJA ZA DIGITALNI FOTIĆ ILI MP3 PLAYER KOJI KORISTI OVAJ TIP MEMORIJE

KUCNO KINO VTREK DV-02

Nevjerojatna cijena!

Komplet vrlo elegantna kućnog kina za one s nešto tanjim džepom

INFO KUĆNO KINO – VREK DV-02	
PROIZVOĐAČ	VTREK
USTUPIO	BOSSIZ, (01) 2920 - 129
CIJENA	2.070 KN
ZA	KVALITETA IZRADE, CIJENA, NEMA REGIONALNOG OGRANIČENJA
PROTIV	NE REPRODUCIRA DIVX FILMOVE
DOJAM	PRILIČNO JEFTINO, ALI I KVALITETNO KUĆNO KINO, KOJE KUPCU DAJE NEVJEROJATNO MNOGO ZA ULOŽEN NOVAC

VJERUJTE NAM, cijena je točna, dvaput smo provjerili jer ni sami nismo vjerovali! Vtrekov DV-02 komplet tako spušta cijenu kompletnog sustava kućnog kina na nevjerojatno nisku granicu. Za 2,000 kn dobivate dvije zasebne mikrokomponente (receiver i DVD player) te cijeli 5.1 paket zvučnika. Navedena cijena niska je i za sustav od nabrojanih komponenti najniže kvalitete, što Vtrek DV-02 nikako nije. Naime, nakon što smo se detaljnije pozabavili s ovim kućnim kinom, uslijedilo je i drugo ugodno iznenađenje, vezano uz kvalitetu izvedbe i audio-vizualne performanse samog sustava. Glavne komponente vrlo su robusne grade. Prednja ploča izrađena je od kombinacije brušenog mat i sjajnog metala.
Doista kvalitetno izvedeno, vrlo dojmljivog izgleda i čistog dizajna.
DVD player reproducira sve žive formate, uključujući i HDCD te MP3. Nije regionalno ograničen te bez problema čita sve tipove sprženih medija. Interesantno je da ima i VGA izlaz, što omogućava spajanje cijelog sustava na monitor računala.
Zvučnici su drveni.

Svakog pogoni 25 W, a punoću čitavoj izvedbi daje 50 W *subwoofer*. Prednja ploča lakirana je specijalnim sedefastobijelim metalik lakom. Cijeli se sustav vrlo lijepo uklapa u ambijent dnevne sobe.
Vrlo je zanimljiva bila i reakcija svih članova redakcije koji su ga vidjeli dok smo ga testirali. Apsolutno nitko nije mogao vjerovati da je tako jeftin, i svi su počeli naglas razmišljati kako bi si tako nešto baš i mogli kupiti…
Sve u svemu, VTREKovo kućno kino visoko je sofisticiran proizvod, s neviđenim omjerom cijene i performansi.

KUCNO KINO JAMO DVR-50 i JAMO A 305

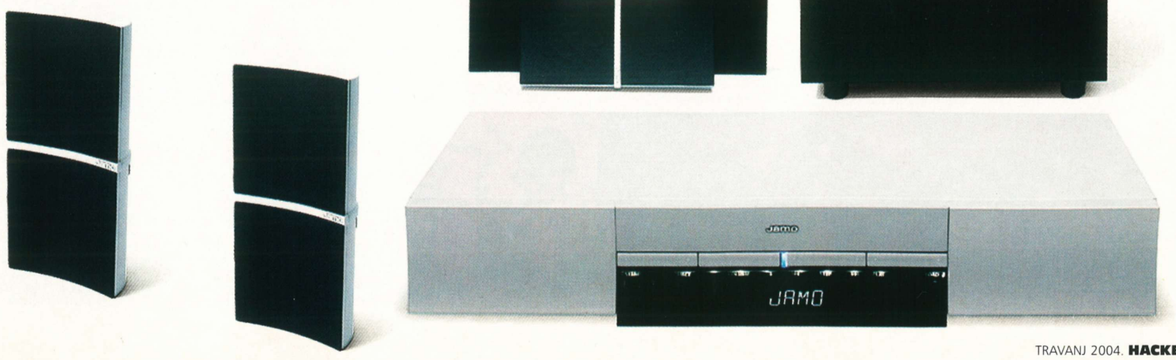
Zvuk elegancije

Jamo je za ljubitelje kućnog kina priredio pravu poslasticu koja šminkerski izgleda, ozbiljno zvuči, a reproducira i DivX-e!!!

INFO KUĆNO KINO – JAMO DVR-50 i JAMO A 305	
PROIZVOĐAČ	JAMO
USTUPIO	AUDIO ART, (01) 4847-875, (021) 312-912
CIJENA	6.300 KN
ZA	DIZAJN, ZVUK, KVALITETA SLIKE, DIVX
PROTIV	PROBLEMI S DIVX TITLOVIMA I HR SLOVIMA
DOJAM	VRHUNSKI DIZAJNIRANO KUĆNO KINO IMPRESIVNIH ZVUČNIH OBILJEŽJA

AKO VAM TO FINANCIJE DOPUŠTAJU i želite doista vrhunsko *lifestyle* kućno kino, dobro proučite ovu Jamovu kombinaciju. Kućno kino koje vam predstavljamo sastoji se od hvaljenog Jamovog DVD receivera DVR-50 i satelit/subwoofer zvučničkog paketa Aesthetic serije – A305. Zajedno čine savršeno zaokruženu cjelinu, kako u estetskom, tako i u audio-vizualnom smislu. Finiš komponenti izrađen je od najfinijih materijala, a poseban šarm cijelom kompletu daju konkavne prednje ploče. Središte sustava je Jamo DVR-50, komponenta koja sjedinjuje višekanalsko pojačalo, DVD player i radioprijamnik. Vjerujem da će vam najinteresantnije obilježje ovog uređaja biti podrška za 'računalne' filmske formate. Tu ponajprije mislimo na DivX-e, koje jednostavno spržite na CD i player ih reproducira. Firmware uređaja koji sa svakom novom inačicom proširuje podršku za nove filmske formate moguće je *downloadati* s **www.jamo.com.** Osim izvrsne kvalitete slike i zvuka, uređaj se može pohvaliti i Dolby Pro Logic II dekodom te progresivnim videoizlazom.

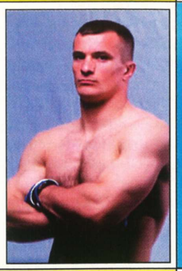
Kao preporučeni zvučnici uz Jamovu središnju jedinicu, stigao nam je također Jamov A305 5.1 komplet. Kod tog modela sve je podređeno estetici. Sateliti su minijaturni zahvaljujući naprednoj konstrukciji koja uključuje neodimijski magnet. Sub je dovoljno malen da ga se može sakriti. Zato je kod ovog kompleta zvuk doista vrhunski. Fascinira kako vam ispuni sobu filmskim *soundtrackom*, a zvučnici su krajnje neuočljivi. Ako nas pitate, idealni su pratitelj *hi-tech* dnevnih soba opremljenih tankim plazma ili LCD ekranom.



internet kalendar TRAVANJ

01 šora

Sabornik Mirko Filipović naš je ponos i dika. Ma kako samo volimo kad se šora i nokautira protivnika, a već sutradan suvislo u Saboru zbori! Ovdje kupite njegov *stuff*: **www.nokaut.com**



02 tapete

Želite li mega-super-kvalitetne sličice iz najnovijih, ali i nadolazećih igara, skinite ih ovdje. Nažalost, za najintrigantnije valja platiti godišnju pretplatu od 10 $ – što, priznat ćete, i nije mnogo za ono što dobivate. **www.gamewallpapers.com**

03 film

Konačno izvrstan domaći filmski *site*. Rade ga naši frendovi, a i da nije tako, svakodnevno bismo ga posjećivali.
P.S. I Hackerovi Kristina i Kovo pišu za njih!
www.filmski.net

04 škola.com

Želite li što manje vremena trošiti na pisanje referata i što više se igrati, svakako posjetite ovu *web*-stranicu: **www.inet.hr/tomark/referati.html**

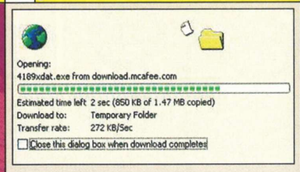
05 webmastering

CSS je super, i to će vam reći svaki bolji *webmaster*. Ovo je primjer kako identične stranice izgledaju pročešljane kroz različite CSS stilove. **www.csszengarden.com**

06 laž-smaž

Ako već varate na referatima, zašto ne biste i na lektirama. K vragu, tko još čita s papira, dajte nam digitalne lektire, tj. knjige. **www.portalalfa.com**

07 download



Evo još jednog *web*-odredišta za sretne vlasnike kabelskog Interneta. *Downloadajte*, cuclajte i uživajte, a mi ćemo patiti. Ovaj *site* je specijaliziran za igrice i ine… **www.filefront.com**

08 mlijeko

Prezentacija kako se služiti mliječnim žlijezdama ženke naše vrste. Poučno! (Cice, i to puno njih…)
milked.free.fr/animated/malaxage1.swf

09 wanted

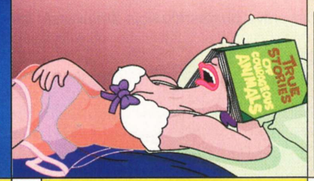
Hrvatski *online reality show*. Naivni lopovi kradu hardver - stavljajući, primjerice, LCD monitor pod jaknu - a sve to snima kamera. **www.hgspot.hr/wanted.asp**

10 zagreb

Ovako to izgleda kad se vrhunski domaći multimedijski studio prihvati izrade Multimedijalne razglednice grada Zagreba. Obvezno posjetiti!
www.multimediapostcard.com/zagreb

11 pretraživači

Google je najpopularniji. A Boogle je najprostiji i Google ga tuži. Provjerite zašto. **www.booble.com**



12 još filma!

Solidan filmski magazin. Ali na engleskom, a ne na hrvatskom kao odličan Filmski.net. Uostalom, možda baš i ne razumijete hrvatski pa će vam onda ovaj biti bolji… hmmm (!??!?) **www.joblo.com**

13 bizarno

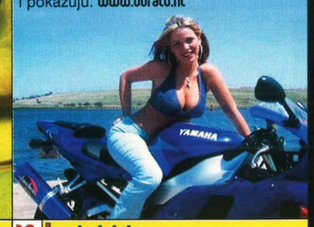
Da sandale, borosane i slična nožna prometala NIKAKO ne pašu s čarapama, uvjerit ćete se i sami posjetite li ovaj odličan, parodijski *site*.
www.sandalandsoxer.co.uk

14 kino

Prvi hrvatski multiplex čekao je da ga preduhitri konkurencija da bi napravio kvalitetne internetske stranice.
www.broadway-kina.com

15 90-60-90 oktana

Uz brze zvjerke idu i dobre koke. Slike na ovom *siteu* to zorno dokazuju i pokazuju. **www.burato.nl**

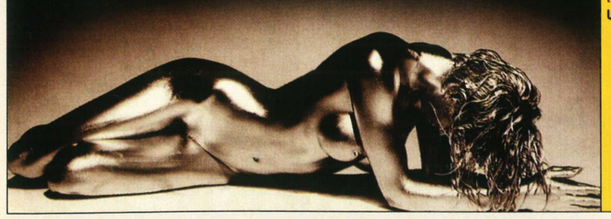


16 star trek

Ako nikako ne možete dočekati kraj Deep Spacea 9 i žalite za Enterpriseom, možda vas barem malo odobrovolje *desktop* sličice gdje T'Pol, tj.Jolene Blalock. (Da, to je ona!)
www.hunkydesktop.co.uk/jolene.htm

17 hex

Tj. seks, ali u heksadecimalnom obliku. Solidna razgolićena stranica - dozirana sadržaja i izvrsna dizajna. **www.kindgirls.com**



18 clubbing

Da i u Poljskoj ima super mjesta za *clubbing*, a i sposobnih i maštovitih *webmastera* – pokazuju ove izvrsne *web*-stranice.
www.webesteem.pl

FIJU BRIJU INTERNETOM KROZ IDUĆIH MJESEC DANA

KRATAK VODIČ ZA INTERNET RAZBIBRIGU

19 laser

Dobro došli na Internet stranice najpoznatijeg Lasera na ovim prostorima – Topalovića brke. Autora hit-skladbe "Mobilni telefon". Jaooo!!! **www.svonline.net/~laser**

20 drama

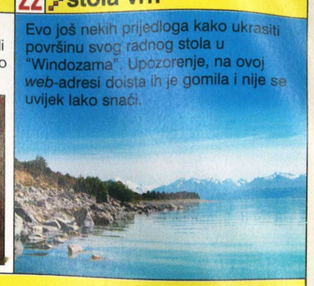
Englezi su zabrijali na dramu. Zato im se i najludi novi londonski klub zove tim imenom. Pogledajte kako se to radi u Engleskoj! **www.club-drama.com**

21 duško

Prodajte dušu i pokušajte za nju dobiti manje od našeg urednika (10 000 funti). Mi u redakciji nismo uspjeli. I zato, kak' bi reko Adam Freeland: **www.wewantyoursoul.com**

22 stola vrh

Evo još nekih prijedloga kako ukrasiti površinu svog radnog stola u "Windozama". Upozorenje, na ovoj *web*-adresi doista ih je gomila i nije se uvijek lako snaći.



23 igračkice

Ako ste od onih koji neumorno tragaju za igračkicama kojima će izazvati zavist prijatelja, ovaj *webshop* nudi vam doista neiscrpnu zalihu istih. **www.envymeuk.com**

24 hrana

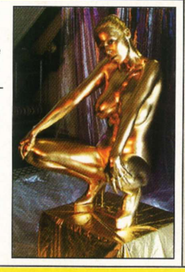
Zasigurno najbizarniji fetiš koji smo ikad vidjeli. Skupljanje slika obroka što ih dobivate u zrakoplovima. S-i-c-k.
www.airlinemeals.net

25 ovo želimo!

Na ovim stranicama još malo *gadgetsa* koje želimo.
A ni *drugarica* sa slike ne bi bila naodmet.
www.iwantoneofthose.com

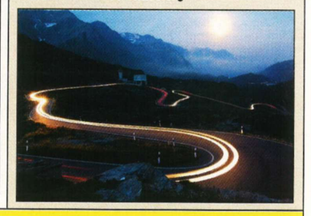
26 zlato

Ako su vam različite lampice, lampe i lampetine sve u životu - pogotovo one na baterije, koje možete nositi sa sobom, obvezno posjetiti ovaj *site*. Uživat ćete, o da! **www.golde-ngadgets.com**



27 umjetnost

Malo umjetnosti na ovomjesečnom putovanju kroz Internet zasigurno neće škoditi. **www.rasterized.org**



28 hopa-cupa

Novi domaći *site* za spariv anje muških i ženskih, i ženskih i ženskih, i ženskih i ženskih i muških, i muških i muških, i, ma shvatili ste!?
www.ina1.com

29 dizajn

Koliko god mrzili Flash *siteove*, s vremena na vrijeme nabasamo na neki, poput ovoga, koji nam povrati vjeru u njih. Obvezno pogledati. **www.kinetic.com.sg**

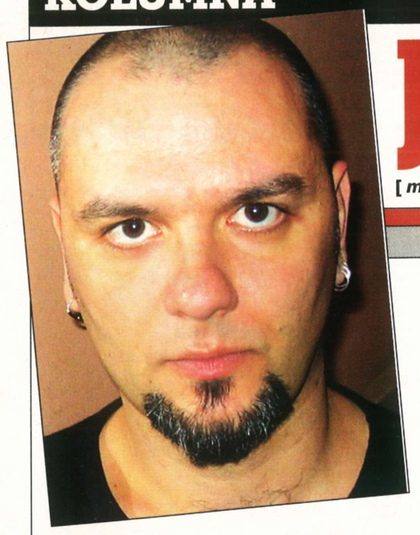
30 film

Nama uvjerljivo najdraži domaći portal na kojem ćete pronaći apsolutno sve o filmu što vas može zanimati ili vas je zanimalo. Sve je tu od najava, recenzija do redovitih kolumni.
www.popcorn.hr

31 u stilu

Odlično *web*-odredište za one u stilu. Ili pak one koji žele takvi postati. Moda, stil, manekenke, revije, šminka… stil!
www.style.com

Zoran Žmirić
gandalf@boa.hr



Jazovi i brazde

[multimedia log: uz čitanje preporučljivo slušati: KLF – "Last Train to Transcentral"]

U diktafon govori, piše i razmišlja: ZORAN ŽMIRIĆ

Zamislimo vlak koji putuje od točke *blje* do točke *žnje*, nebitno za priču jer ne mislim postavljati zadatke iz matematike. Dakle, samo zamislite vlak koji putuje... negdje. Zamislite u jednom od kupea dva putnika. Jedan ima 30 godina, intelektualac, sitni poduzetnik, prosječno bogat, biznis ide pristojno, subotom izvanredno studira marketing, vozi nov auto, na ramenu ima tribal tattoo (grijeh iz mladosti), u zapadnom dijelu grada posjeduje dvosobni stan koji gleda na more (posljednja rata nedavno otplaćena), supruga kućanica, dijete predškolske dobi, košulja na pruge, sako od samta, štofane hlače, cipelice uglancane, androgena ćelavost prisutna, u krilu aktovka s ugovorima i poreznim obrazcima.

DRUGI PUTNIK U KUPEU?

Šesnaest godina star, hlače "džeparice" s debelim lancem od pojasa do koljena, džemper na patent, skijaška kapa, na čelu falše dozle od 60 kuna, obrijana glava, drugi razred srednje škole, budući kemijski tehničar, na faks će ako mu se bude dalo (a dat će mu se jer sve bi radio samo da ne radi), sin jedinac, živi sa starcima, umjereno razmažen, stara u invalidskoj mirovini, stari sitni šef u državnoj tvrtki, u ušima slušalice, slušalice u diskmanu, u diskmanu sprženi Arita CD s MP3 kolekcijom *hard core* mjuze. Kolike su šanse da ta dvojica putnika zapodjenu razgovor?
Nikakva, ako uzmemo u obzir njihovu razliku u godinama i ako, shodno tome, računamo na životno iskustvo s kojim bi svaki od njih pristupio nekoj temi. Čak i da postoje zajedničke sklonosti, način razmjene informacija nakon nekog vremena postao bi prilično naporan. Uzmimo, primjerice, da su njih dvojica ljubitelji filma, i da su nedavno obojica po ne znam koji put odgledali "Ime ruže". Mladi bi se vrlo vjerojatno uhvatio specifičnog ugođaja u kojem dominira karizmatična kulerska faca Seana Conneryja, a ne bi propustio spomenuti ni smiješnog Rona Perlmana kao ludog Salvatorea kojeg na koncu filma inkvizitori pale na lomači. Stariji bi, vjerujem, u tom filmu vidio nešto više od toga. Svakako ne ljubavnu priču, nju je već odavno apsorbirao u kinu kad je film gledao s djevojkom koja mu je sad, pogađate, supruga. Njemu je svako novo gledanje ponovno otkriće, pa je tako neki dan shvatio kako se kroz tu priču zapravo proteže svojevrstan *homage* sir Arturu Conanu Doyleu, jer William od Baskervillea i njegov pomoćnik neodoljivo podsjećaju na Sherlocka Holmesa i njegova pomoćnika. Baskervilleov šegrt Adson von Melk imenom neobično podsjeća na Dr.Watsona, a i samo ime Baskervill acocira na jednu od Holmesovih pustolovina. Njih dvojica mogli bi samo konstatirati da vole isti film, no nikako i upustiti se u neku dublju raspravu oko toga.

No šansa da se zapodjenuti razgovor protegne može biti poprilična, posebice ako je barem jedan od njih dovoljno komunikativan i ako su sami u kupeu. Vlakovi su inače mjesta gdje postoji velika šansa da ćete sresti neko zanimljivo lice, a ako čak i to zanemarimo, nema ništa loše u neobveznom razgovoru kojim se prikraćuje dosadnjikavo truckanje, a kako isti ti vlakovi putuju uglavnom na malo dužim relacijama, što traje i po nekoliko sati, vjerojatnost za nastavak komunikacija je definitivno izgledna. Dakle, ako to dvoje putnika imaju neke zajedničke interese, makar oni bili samo površno okrznuti kao u gore opisanom slučaju filma, ležerno brbljesanje je zajamčeno. Vlak ulazi u tunel, a mi ostavljamo dvojicu putnika njima samima i njihovim mislima.

Kako stvari šljakaju izvan vlaka iz mašte, na brzim prugama gdje se trudimo ne ispasti iz životnog kolosjeka? U većini situacija postoji kočnica koja se u narodu zove generacijski jaz, koji, ako mene pitate, nije ništa drugo doli civilizacijska zabluda da ljudi različitih dobnih skupina nemaju o čemu razgovarati. Mada to ne mogu olako odbaciti kao glupost, držim da se uvijek može o nečemu razgovarati, iako se to na prvi pogled možda ne bi reklo. Primjerice:

- Sviđa li vam se "Ime ruže"?
  Ne, ali mi se sviđa sve ostalo od Umberta Eca.
Ili:
- Sviđa li vam se "Ime ruže"?
  Da, sviđa mi se, ali mi se ne sviđa ništa drugo od Seana Conneryja.

Pa, ljudi moji, kojoj god temi da se okrenemo, nude nam se nebrojeni *hyperlinkovi* na neke druge teme, pa gotovo da je nemoguće naići na nešto što nam nije zajedničko. No eto, ipak je generacijski jaz taj koji će u nekoj normalnoj situaciji spriječiti dvoje ljudi različitih dobnih skupina da normalno komuniciraju. Ako se komunikacija i dogodi, u nekom ekstremnom slučaju kao što je ovaj s vlakom i dvojcem bez kormilara u kupeu, kvaliteta razgovora svodit će se na puko mlaćenje prazne slame tek da im prode vrijeme. Priznali to ili ne, životno iskustvo je stvorilo preduvjete u kojima različiti ljudi istoj temi pristupaju na različite načine.

Ipak, postoji tema koja bi mogla zatrpati brazdu koja razdvaja generacije i koja bi u razgovoru obje strane postavila ravnopravno. Naime, nakon nekoliko godina igranja igara u *multiplayeru*, uvidio sam da su kod te teme najmanje bitne baš one stvari koje ljude inače čine drugačijima i različitima. Na serverima na kojima se, primjerice, igra *Wolfenstein* u isto vrijeme na istoj strani počesto igraju klinci iz srednje, pa čak i osnovne škole, studenti, obrtnici, zanatlije, privatni poduzetnici, programeri, odvjetnici, liječnici, novinari, književnici, informatičari, inženjeri strojarstva, pomorci, glazbenici, pa čak i političari. Od svih nabrojanih znam barem po jednoga i nemalo sam puta s tim ljudima podijelio mišljenje o taktici, načinu igre, premišljanja o napadu i obrani, jednostavno rečeno, ugodno proveo vrijeme. I znate li što je najbolje? Nitko se od nas nijednog časa nije osjećao inferiornim, jer - svi smo dijelili istu fascinaciju.

No, koliko god to zvučalo super i gotovo utopistički idealno, maltene harekrišnijevski ili marksistički prorokovano idealno doba, postoji u svemu i jedan problem. Bez obzira kojoj generaciji pripadali, ako čovjek pogubi konce i svu svoju komunikaciju s ljudima svede na onu s istomišljenicima sa servera, u što se takav čovjek pretvara? Takvome nisu potrebni jazovi i brazde. Taj je sam zabrazdio i u sebi stvorio nepremostive kanjone prema ljudima iz okoline. Vratimo se ponovno u vlak, koji je, evo, upravo ovog časa izašao iz tunela, u poluprazni kupe čiji su jedini putnici ona dvojica. Koja je ono bila tema za premišljanje? Kolike su, dakle, šanse da ta dvojica zapodjenu ili održe kakav-takav suvisao razgovor u kojem će obojica biti jednako aktivni sudionici? Nikakve, ako barem jedan od njih bude odgovarao posljedenjem parametru.

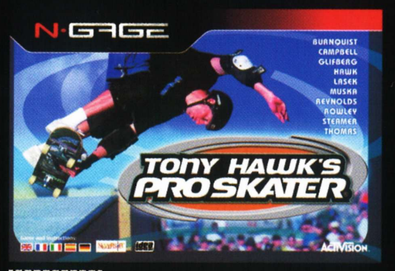
Što takav čovjek u životu propušta? Poznanstvo s ljudskim bićem, koje ne može biti nezanimljivo već samim tim što je biće. Propušta naučiti da jaz između generacija zapravo znači jaz između načina komunikacije, i da svaki čovjek u sebi nosi nešto što bi drugog moglo barem potaknuti na razmišljanje. Takav čovjek propušta upoznati potencijalno zanimljiva sugovornika, moguće čak i osobu s kojom dijeli mnogo više negoli se na prvi pogled čini. Možda je takav čovjek izlaskom iz kupea, prethodno ne progovorivši sa suputnikom ni riječi, upravo propustio upoznati svog klan-lidera s kojim svaku večer igra na serveru.

> **... Ipak, postoji tema koja bi mogla zatrpati brazdu koja razdvaja generacije i koja bi u razgovoru obje strane postavila ravnopravno...**

Jesi li spreman pokazati što znaš?

445 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer igranje za dva igrača

445 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer igranje za četiri igrača



445 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer igranje putem Bluetootha

388 kn Samo na N-Gageu™: bežično multiplayer igranje putem Bluetootha

nova cijena 2.399 kn

Bežično multiplayer igranje
Igre najboljih izdavača
Podržava 3D grafiku
Bluetooth
MP3 music player - radio
Tri-band mobilni telefon

n-gage.com

N-GAGE NOKIA bilo tko bilo gdje

Autorsko pravo © 2003 Nokia. Sva prava pridržana. Nokia i N-Gage su zaštitni znaci ili registrirani zaštitni znaci Nokia Corporationa. FIFA FOOTBALL 2004 © 2003 Electronic Arts Inc. Electronic Arts, EA Sports i logo EA Sports su zaštitni znaci ili registrirani zaštitni znaci Electronic Artsa Inc. u Sjedinjenim Državama i/ili ostalim zemljama. Sva prava pridržana. Službeni proizvod FIFA. FIFA logo © 1977 FIFA™. Proizvedeno po licenci Electronic Arts Inc. Imena igrača i sličnosti upotrijebljene su pod licencom International Federation of Professional Footballers FIFPro, nacionalnih momčadi, klubova i/ili liga. RED FACTION ® - © 2003 THQ Inc. Red Faction®, THQ, THQ Wireless i pripadajući logo su zaštitni znaci i/ili registrirani zaštitni znaci THQ Inc. Sva prava pridržana. Svi ostali zaštitni znaci i imena su vlasništvo određenih vlasnika. Razvoj Monkeystone Games Inc. Monkeystone Games i pripadajući logo su zaštitni znaci Monkeystone Games, Inc. Sva prava pridržana. TONY HAWK'S PRO SKATER ® © 1999-2003 Activision, Inc. Activision i Pro Skater su registrirani zaštitni znaci Activisiona, Inc. Sva prava pridržana. Tony Hawk je zaštitni znak Tony Hawka. Svi ostali zaštitni znaci i imena su vlasništvo određenih vlasnika.. TOMB RAIDER STARRING LARA CROFT™ © Core Design Ltd., 2003. Razvoj Ideaworks3d Ltd. Tomb Raider i Lara Croft su zaštitni znaci Core DesignLimiteda. Eidos i logo Eidos su zaštitni znak Eidos Group of Companies. Svi ostali zaštitni znaci i imena su vlasništvo određenih vlasnika. Sva prava pridržana.

mobis electronic
Ovlašteni distributer i serviser za Hrvatsku i BiH

pictoris design [jen'o vukelić]

DISTRIBUTER

OMNIA

OMNIA d.o.o., Zagreb, Koturaška 69, tel: 01/ 6170 433, fax: 6170 506, E-mail: omnia1@zg.tel.hr, www.omnia.hr
Osijek, Šetalište K. Franje Šepera 12, tel: 031/ 284 505, fax: 284 506, E-mail: omnia-os@os.tel.hr
BiH: OMNISA, Fra Anđela Zvizdovića 1, tel: 033/ 296 588, fax: 296 586 E-mail: omnisa@omnisa.ba